

4+2 CD PC:

25 DEMOS DONT NBA ACTION 98, FRODO ET UN CD SEGAPC EN EXCLUSIVITÉ

GÉNÉRATION 4

# GEN 4 ERATION

Le meilleur des jeux PC

N°106 - Janvier 1998 - 42 F

## LA 3DFX 2 ARRIVE!

- Les spécificités
- Les futurs jeux

## L'ODYSSÉE D'ABE

Le nouveau  
standard du jeu  
de plates-formes ?

## MAIS AUSSI

Longbow 2, Fifa 98,  
Quake II, Heavy Gear,  
Worms 2, Warwind II,  
Final Liberation, F-22 Raptor,  
Steel Panthers III...



Recevez gratuitement  
un calendrier de  
légendes grâce  
à notre & à votre



Canada : 875 SCAN • Suisse : 12 FS • DEM/FSM 95 FS •  
Luxembourg : 200 FLUX • Portugal : 500 Pts Cost



L 9825 - 106 - 42,00 F





## UNE FORCE DE FRAPPE QUI RESTERA LONGTEMPS INEGALEE !

“ Un nouveau standard dans le domaine de la simulation de combat qui restera probablement inégalé avant longtemps.” **GEN 4 ★★★★★ HIT**

“ Le plus complet des simulateurs de combats aériens modernes.” **PC TEAM 93%**

“ La meilleure simulation de combats aériens à ce jour. N'en rêvez plus, ils l'ont fait.” **PC JEUX 93%**

“ F22 ADF est incontestablement le meilleur simulateur de ces derniers temps. Passionnés et nouveaux venus, n'hésitez pas une seconde.” **JOYSTICK 91%**



# ★ F22

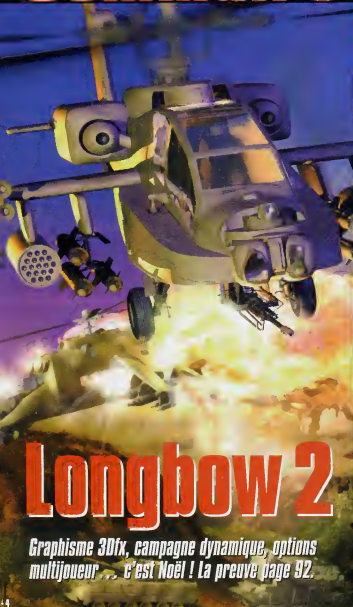
**DID AIR DOMINANCE FIGHTER**



© 2002 Digital Image Design. All rights reserved. Ocean Software Inc. is not responsible for any damage to your computer or data. All other trademarks are the property of their respective owners.

# Sommaire

# 106



## Longbow 2

Graphisme 3Dfx, campagne dynamique, options multijoueur... c'est Noël ! La preuve page 92.

### CD-ROM

P. 8

Avec ses copies loss, deux CD-ROM en plus et la merveille CD-ROM pour l'OS, Wing (CD, etc.) et le CD-ROM PC.

### Courrier

P. 14

Le regard des lecteurs. De quoi s'agit-il ? Non, il a découvert que les lecteurs pouvaient être des filles !

### News

P. 22

La théorie des records de l'industrie. Plus de 10 pages d'infos et prévisions de première main. Mais en s'arrêtera-t-elle ?

### Hors-sujet

P. 50

La place des dépenseurs, la H&A et les autres pour vous proposer des sujets intéressants. Les formes vous sont-elles familières ?

### Multijoueur

P. 56

Grand, notre système de jeu, se décline en deux pour donner lieu à des jeux de jeu.

### Reportage Virtual Studios

P. 70

### Dossier cartes 3Dfx

P. 82

### Tests

P. 88

Amiga 2	p. 88
Amiga 2, un jeu pour la Coupe du Monde	p. 89
Amiga 2	p. 89
Amiga 2 : l'édifice d'Amiga	p. 90
Amiga 2	p. 90
Amiga 2	p. 91
Amiga 2	p. 91
Amiga 2	p. 92
Amiga 2	p. 92
Amiga 2	p. 93
Amiga 2	p. 93
Amiga 2	p. 94
Amiga 2	p. 94
Amiga 2	p. 95
Amiga 2	p. 95
Amiga 2	p. 96
Amiga 2	p. 96
Amiga 2	p. 97
Amiga 2	p. 97
Amiga 2	p. 98
Amiga 2	p. 98
Amiga 2	p. 99
Amiga 2	p. 99
Amiga 2	p. 100
Amiga 2	p. 100
Amiga 2	p. 101
Amiga 2	p. 101
Amiga 2	p. 102
Amiga 2	p. 102
Amiga 2	p. 103
Amiga 2	p. 103
Amiga 2	p. 104
Amiga 2	p. 104
Amiga 2	p. 105
Amiga 2	p. 105
Amiga 2	p. 106
Amiga 2	p. 106
Amiga 2	p. 107
Amiga 2	p. 107
Amiga 2	p. 108
Amiga 2	p. 108
Amiga 2	p. 109
Amiga 2	p. 109
Amiga 2	p. 110
Amiga 2	p. 110
Amiga 2	p. 111
Amiga 2	p. 111
Amiga 2	p. 112
Amiga 2	p. 112
Amiga 2	p. 113
Amiga 2	p. 113
Amiga 2	p. 114
Amiga 2	p. 114
Amiga 2	p. 115
Amiga 2	p. 115
Amiga 2	p. 116
Amiga 2	p. 116
Amiga 2	p. 117
Amiga 2	p. 117
Amiga 2	p. 118
Amiga 2	p. 118
Amiga 2	p. 119
Amiga 2	p. 119
Amiga 2	p. 120
Amiga 2	p. 120
Amiga 2	p. 121
Amiga 2	p. 121
Amiga 2	p. 122
Amiga 2	p. 122
Amiga 2	p. 123
Amiga 2	p. 123
Amiga 2	p. 124
Amiga 2	p. 124
Amiga 2	p. 125
Amiga 2	p. 125
Amiga 2	p. 126
Amiga 2	p. 126
Amiga 2	p. 127
Amiga 2	p. 127
Amiga 2	p. 128
Amiga 2	p. 128
Amiga 2	p. 129
Amiga 2	p. 129
Amiga 2	p. 130
Amiga 2	p. 130
Amiga 2	p. 131
Amiga 2	p. 131
Amiga 2	p. 132
Amiga 2	p. 132
Amiga 2	p. 133
Amiga 2	p. 133
Amiga 2	p. 134
Amiga 2	p. 134
Amiga 2	p. 135
Amiga 2	p. 135
Amiga 2	p. 136
Amiga 2	p. 136
Amiga 2	p. 137
Amiga 2	p. 137
Amiga 2	p. 138
Amiga 2	p. 138
Amiga 2	p. 139
Amiga 2	p. 139
Amiga 2	p. 140
Amiga 2	p. 140
Amiga 2	p. 141
Amiga 2	p. 141
Amiga 2	p. 142
Amiga 2	p. 142
Amiga 2	p. 143
Amiga 2	p. 143
Amiga 2	p. 144
Amiga 2	p. 144
Amiga 2	p. 145
Amiga 2	p. 145
Amiga 2	p. 146
Amiga 2	p. 146
Amiga 2	p. 147
Amiga 2	p. 147
Amiga 2	p. 148
Amiga 2	p. 148
Amiga 2	p. 149
Amiga 2	p. 149
Amiga 2	p. 150
Amiga 2	p. 150
Amiga 2	p. 151
Amiga 2	p. 151
Amiga 2	p. 152
Amiga 2	p. 152
Amiga 2	p. 153
Amiga 2	p. 153
Amiga 2	p. 154
Amiga 2	p. 154
Amiga 2	p. 155
Amiga 2	p. 155
Amiga 2	p. 156
Amiga 2	p. 156
Amiga 2	p. 157
Amiga 2	p. 157
Amiga 2	p. 158
Amiga 2	p. 158
Amiga 2	p. 159
Amiga 2	p. 159
Amiga 2	p. 160
Amiga 2	p. 160
Amiga 2	p. 161
Amiga 2	p. 161
Amiga 2	p. 162
Amiga 2	p. 162
Amiga 2	p. 163
Amiga 2	p. 163
Amiga 2	p. 164
Amiga 2	p. 164
Amiga 2	p. 165
Amiga 2	p. 165
Amiga 2	p. 166
Amiga 2	p. 166
Amiga 2	p. 167
Amiga 2	p. 167
Amiga 2	p. 168
Amiga 2	p. 168
Amiga 2	p. 169
Amiga 2	p. 169
Amiga 2	p. 170
Amiga 2	p. 170
Amiga 2	p. 171
Amiga 2	p. 171
Amiga 2	p. 172
Amiga 2	p. 172
Amiga 2	p. 173
Amiga 2	p. 173
Amiga 2	p. 174
Amiga 2	p. 174
Amiga 2	p. 175
Amiga 2	p. 175
Amiga 2	p. 176
Amiga 2	p. 176
Amiga 2	p. 177
Amiga 2	p. 177
Amiga 2	p. 178
Amiga 2	p. 178
Amiga 2	p. 179
Amiga 2	p. 179
Amiga 2	p. 180
Amiga 2	p. 180
Amiga 2	p. 181
Amiga 2	p. 181
Amiga 2	p. 182
Amiga 2	p. 182
Amiga 2	p. 183
Amiga 2	p. 183
Amiga 2	p. 184
Amiga 2	p. 184
Amiga 2	p. 185
Amiga 2	p. 185
Amiga 2	p. 186
Amiga 2	p. 186
Amiga 2	p. 187
Amiga 2	p. 187
Amiga 2	p. 188
Amiga 2	p. 188
Amiga 2	p. 189
Amiga 2	p. 189
Amiga 2	p. 190
Amiga 2	p. 190
Amiga 2	p. 191
Amiga 2	p. 191
Amiga 2	p. 192
Amiga 2	p. 192
Amiga 2	p. 193
Amiga 2	p. 193
Amiga 2	p. 194
Amiga 2	p. 194
Amiga 2	p. 195
Amiga 2	p. 195
Amiga 2	p. 196
Amiga 2	p. 196
Amiga 2	p. 197
Amiga 2	p. 197
Amiga 2	p. 198
Amiga 2	p. 198
Amiga 2	p. 199
Amiga 2	p. 199
Amiga 2	p. 200
Amiga 2	p. 200
Amiga 2	p. 201
Amiga 2	p. 201
Amiga 2	p. 202
Amiga 2	p. 202
Amiga 2	p. 203
Amiga 2	p. 203
Amiga 2	p. 204
Amiga 2	p. 204
Amiga 2	p. 205
Amiga 2	p. 205
Amiga 2	p. 206
Amiga 2	p. 206
Amiga 2	p. 207
Amiga 2	p. 207
Amiga 2	p. 208
Amiga 2	p. 208
Amiga 2	p. 209
Amiga 2	p. 209
Amiga 2	p. 210
Amiga 2	p. 210
Amiga 2	p. 211
Amiga 2	p. 211
Amiga 2	p. 212
Amiga 2	p. 212
Amiga 2	p. 213
Amiga 2	p. 213
Amiga 2	p. 214
Amiga 2	p. 214
Amiga 2	p. 215
Amiga 2	p. 215
Amiga 2	p. 216
Amiga 2	p. 216
Amiga 2	p. 217
Amiga 2	p. 217
Amiga 2	p. 218
Amiga 2	p. 218
Amiga 2	p. 219
Amiga 2	p. 219
Amiga 2	p. 220
Amiga 2	p. 220
Amiga 2	p. 221
Amiga 2	p. 221
Amiga 2	p. 222
Amiga 2	p. 222
Amiga 2	p. 223
Amiga 2	p. 223
Amiga 2	p. 224
Amiga 2	p. 224
Amiga 2	p. 225
Amiga 2	p. 225
Amiga 2	p. 226
Amiga 2	p. 226
Amiga 2	p. 227
Amiga 2	p. 227
Amiga 2	p. 228
Amiga 2	p. 228
Amiga 2	p. 229
Amiga 2	p. 229
Amiga 2	p. 230
Amiga 2	p. 230
Amiga 2	p. 231
Amiga 2	p. 231
Amiga 2	p. 232
Amiga 2	p. 232
Amiga 2	p. 233
Amiga 2	p. 233
Amiga 2	p. 234
Amiga 2	p. 234
Amiga 2	p. 235
Amiga 2	p. 235
Amiga 2	p. 236
Amiga 2	p. 236
Amiga 2	p. 237
Amiga 2	p. 237
Amiga 2	p. 238
Amiga 2	p. 238
Amiga 2	p. 239
Amiga 2	p. 239
Amiga 2	p. 240
Amiga 2	p. 240
Amiga 2	p. 241
Amiga 2	p. 241
Amiga 2	p. 242
Amiga 2	p. 242
Amiga 2	p. 243
Amiga 2	p. 243
Amiga 2	p. 244
Amiga 2	p. 244
Amiga 2	p. 245
Amiga 2	p. 245
Amiga 2	p. 246
Amiga 2	p. 246
Amiga 2	p. 247
Amiga 2	p. 247
Amiga 2	p. 248
Amiga 2	p. 248
Amiga 2	p. 249
Amiga 2	p. 249
Amiga 2	p. 250
Amiga 2	p. 250
Amiga 2	p. 251
Amiga 2	p. 251
Amiga 2	p. 252
Amiga 2	p. 252
Amiga 2	p. 253
Amiga 2	p. 253
Amiga 2	p. 254
Amiga 2	p. 254
Amiga 2	p. 255
Amiga 2	p. 255
Amiga 2	p. 256
Amiga 2	p. 256
Amiga 2	p. 257
Amiga 2	p. 257
Amiga 2	p. 258
Amiga 2	p. 258
Amiga 2	p. 259
Amiga 2	p. 259
Amiga 2	p. 260
Amiga 2	p. 260
Amiga 2	p. 261
Amiga 2	p. 261
Amiga 2	p. 262
Amiga 2	p. 262
Amiga 2	p. 263
Amiga 2	p. 263
Amiga 2	p. 264
Amiga 2	p. 264
Amiga 2	p. 265
Amiga 2	p. 265
Amiga 2	p. 266
Amiga 2	p. 266
Amiga 2	p. 267
Amiga 2	p. 267
Amiga 2	p. 268
Amiga 2	p. 268
Amiga 2	p. 269
Amiga 2	p. 269
Amiga 2	p. 270
Amiga 2	p. 270
Amiga 2	p. 271
Amiga 2	p. 271
Amiga 2	p. 272
Amiga 2	p. 272
Amiga 2	p. 273
Amiga 2	p. 273
Amiga 2	p. 274
Amiga 2	p. 274
Amiga 2	p. 275
Amiga 2	p. 275
Amiga 2	p. 276
Amiga 2	p. 276
Amiga 2	p. 277
Amiga 2	p. 277
Amiga 2	p. 278
Amiga 2	p. 278
Amiga 2	p. 279
Amiga 2	p. 279
Amiga 2	p. 280
Amiga 2	p. 280
Amiga 2	p. 281
Amiga 2	p. 281
Amiga 2	p. 282
Amiga 2	p. 282
Amiga 2	p. 283
Amiga 2	p. 283
Amiga 2	p. 284
Amiga 2	p. 284
Amiga 2	p. 285
Amiga 2	p. 285
Amiga 2	p. 286
Amiga 2	p. 286
Amiga 2	p. 287
Amiga 2	p. 287
Amiga 2	p. 288
Amiga 2	p. 288
Amiga 2	p. 289
Amiga 2	p. 289
Amiga 2	p. 290
Amiga 2	p. 290
Amiga 2	p. 291
Amiga 2	p. 291
Amiga 2	p. 292
Amiga 2	p. 292
Amiga 2	p. 293
Amiga 2	p. 293
Amiga 2	p. 294
Amiga 2	p. 294
Amiga 2	p. 295
Amiga 2	p. 295
Amiga 2	p. 296
Amiga 2	p. 296
Amiga 2	p. 297
Amiga 2	p. 297
Amiga 2	p. 298
Amiga 2	p. 298
Amiga 2	p. 299
Amiga 2	p. 299
Amiga 2	p. 300
Amiga 2	p. 300
Amiga 2	p. 301
Amiga 2	p. 301
Amiga 2	p. 302
Amiga 2	p. 302
Amiga 2	p. 303
Amiga 2	p. 303
Amiga 2	p. 304
Amiga 2	p. 304
Amiga 2	p. 305
Amiga 2	p. 305
Amiga 2	p. 306
Amiga 2	p. 306
Amiga 2	p. 307
Amiga 2	p. 307
Amiga 2	p. 308
Amiga 2	p. 308
Amiga 2	p. 309
Amiga 2	p. 309
Amiga 2	p. 310
Amiga 2	p. 310
Amiga 2	p. 311
Amiga 2	p. 311
Amiga 2	p. 312
Amiga 2	p. 312
Amiga 2	p. 313
Amiga 2	p. 313
Amiga 2	p. 314
Amiga 2	p. 314
Amiga 2	p. 315
Amiga 2	p. 315
Amiga 2	p. 316
Amiga 2	p. 316
Amiga 2	p. 317
Amiga 2	p. 317
Amiga 2	p. 318
Amiga 2	p. 318
Amiga 2	p. 319
Amiga 2	p. 319
Amiga 2	p. 320
Amiga 2	p. 320
Amiga 2	p. 321
Amiga 2	p. 321
Amiga 2	p. 322
Amiga 2	p. 322
Amiga 2	p. 323
Amiga 2	p. 323
Amiga 2	p. 324
Amiga 2	p. 324
Amiga 2	p. 325
Amiga 2	p. 325
Amiga 2	p. 326
Amiga 2	p. 326
Amiga 2	p. 327
Amiga 2	p. 327
Amiga 2	p. 328
Amiga 2	p. 328
Amiga 2	p. 329
Amiga 2	p. 329
Amiga 2	p. 330
Amiga 2	p. 330
Amiga 2	p. 331



# 1000 ans pour bâtir un empire,



## quelques minutes seulement pour le perdre...

Age of Empires vous lance le plus grand défi de l'histoire.  
Ce jeu de stratégie et d'action en temps réel ouvre une période de 10 000 ans  
de l'âge de pierre à l'âge de fer. Choisissez l'une des douze civilisations proposées  
(égyptienne, grecque, assyrienne...) et portez à la conquête du monde !  
Explorez, bâtissez des cités, levez et entraînez vos armées, déclarez la guerre,  
négociez la paix, développez et exploitez vos ressources.

**vous devez être impérial,  
pour asseoir votre domination...  
et conserver le pouvoir.**

ENSEMBLE  
STUDIOS

# AGE of EMPIRES



je  
participe  
aux  
DUJ

Microsoft

[www.microsoft.com/france/chezvous/](http://www.microsoft.com/france/chezvous/)

# GRAND JEU 0

## TOMB RAIDER II™

STARRING  
LARA CROFT

**Gagnez**  
des blousons en cuir  
et de nombreux  
autres  
**lots...**

TERRITOIRE  
**REDSKINS**  
GARMENT  
AND  
ACCESSORIES



**CORE EIDOS**

© 1997 Eidos Interactive Ltd. All rights reserved. Tomb Raider is a registered trademark of Eidos Interactive Ltd. Pour plus de renseignements, appelez 0111 871 371, 4-18h hebdomadaire.

**DIAMOND**

WATCHES & JEWELLERY





Internet 4....

GRATUIT 1 mois de connexion illimitée sur le cédérom GEN4

**GRATUIT 1 mois**  
de connexion illimitée\*  
sur le cédérom GEN4

dès votre première connexion\*\*!

Pour toute question d'installation :  
01 41 02 80 80 \*\*\*



L'Internet + ...





# Passez à l'action 3D



Décrachez la Pole Position !

**Storage:** See Glasses upon Formulas 1.

- Propriétés réglables : sensibilité, paramètres
- Simple de manœuvre : 180° - pédales analogiques
- Reconnu pour : Pod™, FI Racing Simulation™
- Intégration au Rally Championship™



Affrontez vos jeux 3D avec le pod omnidirectionnel de demain !

Le 1<sup>er</sup> Japy, équipé avec une silhouette directe, nulle 3<sup>e</sup> et à six axes pour effectuer les mouvements inédits en un temps record.

- Fonctionne sous DOS et Windows 95.
- Livré avec Duke Nukem™ (5 niveaux) et Escape 2™ (5 niveaux).

PC 4mm 1572 - October 17

Un musée pour les films de Vertov

Home PC - April 17 - 3rd Year (Year 6)

inf. PC:  $M_{\text{inf}} = 49$  - 333333 (aur 3)

### Einfluss von adversarial

sur place en passant du froid au chaud.

- simulations avec logiciel d'analyse chimique
- fluxeur - système - molécules CH<sub>2</sub> et THF et fasteur
- cryo- & freeze-ins - minitask analogue.
- Saccharinamide sur T.M. (Gardner TV 6 II).

El Trebo, Simulations™, M. J. Raper™, E.

PHILIP J. SCHWARTZ, JR., PHILIP J. KELLER, PHILIP J. KELLER, PHILIP J. KELLER

<sup>1</sup>Le mot est dérivé de l'arabe *al-ḥadīth* qui signifie « parole ».

**Programme.** Une riche offre que coll-

PC



FRANCE - GUILLOTIN INTERNATIONAL - 02 - 56704 LA GACILLY Cedex

Tel. (industria) 02 99 08 90 77 - 1.1 (prevenditori) 02 99 08 90 88 - Fax 02 99 08 94 17

SUPPLIES - LOGIC SOFTWARE - 36.00 / 31.00 - Pcs - 008 / 11.22.17

8846 LB GUNNHOFF INTERNATIONAL - Tel: 00 728 22 63 - Fax: 00 728 30 61

<http://www.guillémot.com>

Les spéculations qu'il contient, sont susceptibles de changer sans préavis et peuvent varier selon les pays. Pour plus d'infos, consultez [www.bnl.com](http://www.bnl.com)

4. L'Union 20 et l'Union l'ail 20 sont des marques déposées de Qualitest International Inc. Les autres noms sont des marques déposées de leur propriétaires respectifs. Tous droits réservés.





# MAXi & GEN4

U.S. Department of Education, Washington, DC

**Gagnez**  
l'Ultime Technologie  
pour votre PC!

**Valeur**  
6 500 F

MAXI DVD Theater  
MAXI Sound 64 Home Studio Pro  
MAXI Gamer 3D  
FI Racing Simulation

**Valeur**  
4 300 F

MAXI DVD Theater  
MAXI Sound 64 Home Studio 2

**Value:**  
2 000 F

## MAXI DVD Rom 2<sup>nd</sup> Generation

## MAXI Gamer 3D F1 Racing Simulation

MAXI Sound 64  
Hong Studio 2

### F1 Racing Simulation

MAXI Sound 64  
Dynamic 3D

1. The first step is to identify the problem. In this case, the problem is that the company is not meeting its sales targets.

Les grands ont aussi organisé l'admission des personnes âgées dans les centres de soins. Ils ont aussi organisé des ateliers de réflexion sur la participation des personnes âgées à la vie sociale. Ils ont aussi organisé des ateliers de réflexion sur la participation des personnes âgées à la vie sociale.

Je souhaite participer au  
Maxi concours Guillemot International / Gen 4  
Bulletin à remplir et à renvoyer  
avant le 01/02/98 (le cachet de la poste faisant foi) à :  
Presamag - Jeu concours Guillemot International / Gen 4  
5/7 Rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex.

Nom	Age
Prénom	
Adresse	Code Postal
Ville	Pays



Ubi S...

## Vive le progrès !

Salut le Teignard,

je ne suis pas là pour faire de la hêche ni même pour le détruire... mais plutôt pour calmer les petites verneries qui te font des courbettes et encensent votre magazine, je pense notamment à cette trogne d'Olivier (n°104) ! Francement, pourquoi as-tu publié la lettre insipide de cette scrofula plantureuse ? Bon, mais oublions vite cet insignifiant, et passons immédiatement aux critiques. Dans ce même numéro, je n'ai pas vraiment compris pourquoi vous avez multiplié le nombre de CD-ROM... surtout pour nous pondre de vieilles démos du genre Duke Nukem 3D ou Tomb Raider. Vous semblez avoir peur du « Joy-d'en-face » alors vous remplissez vos CD-ROM de vieilleries ! Et on retrouve cette dimension remplissage dans le magazine : beaucoup trop de pubs ! Là encore, je ne suis pas d'accord avec Olivier, qui ose affirmer que la quantité de pubs est « raisonnable » ! Remarque, il n'éprouve encore plus quand il fait la vierge effarouchée avec des p'tites remarques du genre « Pour jouer aujourd'hui, il nous faut des ordinateurs toujours plus puissants... » et ce n'est pas juste, ils sont tous très méchants ! Mais il va falloir te réveiller, p'tit gars ! Cela se passe ainsi depuis des années... et c'est normal ! Si on respectait tes *desiderata*, on te serait encore à jouer à Arkanoïd 2000 sur un Amstrad ! L'informatique doit avancer, non stagner, et c'est grâce à son expansion qu'elle reste aujourd'hui au top. Ah, au fait, la belle démo de Tomb Raider 2 en exclusivité, elle ne marchait pas ! Ça fait un petit peu attrapé-couillon, or les couillons dans l'affaire c'est nous... et là c'est moins drôle ! Bon, pour le reste, ça va... mais ne faites plus jamais ça, compris ?

Dario & Yoda.

## Groumph,

alors, les gnomes, on a un problème ? Qu'est-ce qu'il vous a fait, Olivier, pour que vous vous acharniez sur son pomme avec une telle ardeur ? Ah oui, je me souviens : cet être objet a commis l'effroyable erreur de gratifier notre magazine d'une poignée de compliments ! Oh, c'est pas bien, ça alors ! Mais c'est ma faute aussi, j'avais complètement oublié mon rôle de censeur ! Une faute d'inattention. Désormais, je vais devoir adopter des critères de sélection beaucoup plus stricts : plus aucun éloge dilatoire, plus de critique molle. Comme les huîtres façon « nouvelle cuisine », les compliments devront impérativement être servis tièdes, accompagnés d'acides critiques ! À l'avenir, ceux qui seraient tentés de m'envoyer une lettre sont donc priés de respecter cette goûteuse recette, sous le poids de quoi Dario & Yoda, les Gault & Millau de l'épistolaire, me retiennent sûrement une étoile... warf, warf, warf ! Mais cessons de donner dans l'ironie facile et essayons maintenant de répondre à vos nombreuses critiques.

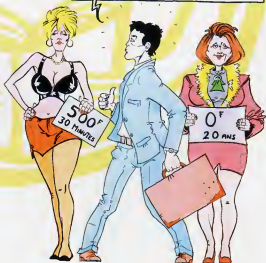
La première concerne la présence d'anciennes démos sur nos CD-ROM. Il est probable qu'une partie de notre lectorat la trouve parfaitement fondée ; voir réapparaitre de vieilles démos toutes rouillées sur un CD-ROM flamant neuf ayant effectivement de quoi irriter nos plus fidèles lecteurs. Personnellement, cela ne me choque pas (oui, je sais, l'inverse aurait été étonnant). D'abord, parce qu'il aurait été impensable, sur un CD-ROM consacré aux jeux Eidos, de ne pas faire figurer les deux énormes hits que sont Duke Nukem et Tomb Raider. Ensuite, parce qu'il ne faut pas oublier les nouveaux

Ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre, ni enveloppe... ni rien, peuvent désormais m'écrire un e-mail à l'adresse suivante : teignard@planete.net. C'est pratique, moderne, branché et, enfin, euh... surtout pratique, en fait.

Il paraît que, tous les ans, des tas de gens se souhaitent une bonne année. Vous le saviez déjà ? Moi pas. Le fait de n'avoir aucune fréquentation m'a toujours exempté de cette coutume ridicule. Pardon ? Moi... vous souhaitez une bonne année ? Jamais !

lecteurs de Gen4, utilisateurs récents de PC, qui pourront, grâce à ces démos, découvrir deux jeux auxquels nous faisons très souvent référence dans nos articles (avec Quake et C & C). Enfin, parce que ces « vieilles » démos ne représentent de toute façon qu'une infime partie de nos CD-ROM, très loin du remplissage « poudré aux yeux » dont vous nous accusez injustement... et perfidement. En effet, vous n'hésitez pas à nous envoyer un Joystick dans les pattes pour étayer votre argumentation follesse et là, les frères Grunneaux, vous me pouvez à bout. Ben oui, j'aurais voulu éviter d'en arriver là mais il faut reconnaître que dans la p'tite guéguerre qui nous oppose à Joy, nous obtenons (jusqu'à présent) un peu plus de démos exclusives... alors de quoi devrions-nous avoir peur ? Mmmh ? Non, s'il y a vraiment une chose que nous puissions redouter, c'est une péroraison mondiale de whisky pur mal ! Deuxième reproche : la quantité de pubs. Classique. Tous les ans, à la même période (Noël = beaucoup de pubs), il y a tou-

OOOH, LE RAPPORT ENTRE LE PRIX ET LA DURÉE DE VIE NE FAIT PAS TOUT!



# MATROX m3D

## Transformez votre PC en console de jeux pour 890 francs seulement



Entrez dans la 3ème dimension avec le nouvel accélérateur de jeux Matrox m3D. Plus besoin de posséder une configuration musclée ni de passer votre temps à régler votre carte VESA 2Mo traditionnelle ou vos accélérateurs graphiques Myriad™, Mystique™ 227, Millennium et Millennium II avec la carte 3D dédiée jeux de Matrox.

Avec Matrox m3D, vous cublez les limites de la technologie pour plonger dans l'action des jeux d'aventure et de combat tels que Tomb Raider, Hexen II, Wilpinut XL ou Terracide à 3D images par seconde et à des résolutions inédites pouvant atteindre 1024x768 ! Mais ce n'est pas tout : pour vous faire découvrir des effets spéciaux à vous couper le souffle, Matrox m3D est livrée avec deux titres 3D exceptionnels, Ultimate Force™ et MUK : Mission L'homme Heuch™, et plus de 20 démos de jeux. Pour 890 francs TTC, adjoignez l'accélérateur de jeux 3D le plus complet du marché ! Adjoignez Matrox m3D !

En bonus - jeux 3D :



Plus de 20 jeux 3D :



890 TTC  
4 MO



Matrox m3D

- ▶ 4 Mo de mémoire SRAM pour une accélération et des performances 3D accrues
- ▶ Fonctions 3D complètes : perspective, tirage, fenêtre, MIP mapping, fogging, alpha blending et effets de transparence
- ▶ Affichage 3D en plein écran ou dans une fenêtre
- ▶ Support idéal pour les PC à base de cartes mères PCI ou AGP avec slots PCI (non inclus). Configuré en minimum requis : Pentium 133
- ▶ Contrôleur 3D PowerVR MX2

# matrox

<http://www.matrox.com/mga>

300  
jours de garantie

Matrox France S.A.S., 3 rue de la Chapelle, 93428 - 93500, France Cedex. Tél : (0) 1 45 00 02 00 Fax : (0) 1 45 00 02 01 E-mail : [info@matrox.com](mailto:info@matrox.com) [usa@matrox.com](mailto:usa@matrox.com) [uk@matrox.com](mailto:uk@matrox.com)

► *jours une poignée de Don Quichotte qui sortent de leur tamé-  
re pour nous brandir leurs contestations poussiéreuses devant  
le pif. Bien sûr, la publicité saumonneuse Gervé et déséquilibre  
son esthétique d'ensemble, difficile de prétendre le contraire !  
Ceci dit, la pub fait vivre le magazine et, contrairement à ce  
que vous affirmez, elle n'empêche absolument pas sur le  
rédactionnel (129 pages de textes dans le précédent numéro).  
D'ailleurs, beaucoup de lecteurs, en dehors d'Olivier, trouvent  
que le nombre de pubs reste très raisonnable. Je vous soup-  
çonne donc, là encore, d'être dans la provocation gratuite...  
et bon, vous allez finir par me contrarier !  
Dernier point : la montée en puissance des processeurs. Bra-  
vo, les p'tits gars. Imparable, votre argumentation ! Mais si  
votre point de vue est pertinent... on peut également com-  
prendre celui du consommateur, forcément moins enchanté.  
En effet, si j'achète une bagnole aujourd'hui, je sais qu'elle  
aura toujours la même fonction dans cinq ou dix ans, et cela  
quelles que soient les évolutions technologiques à venir. Par  
contre, si j'achète un PC pour jouer, et bien je peux être sûr  
que dans deux ans, il ne me servira plus qu'à faire du traite-  
ment de texte... et encore, même pas sur la dernière version de  
Word ! Un équipement aveugle dans la fonction se perd au  
bout d'un laps de temps aussi court, c'est assez inédit dans  
notre société de consommation, non ? Alors peut-être qu'un*

*Par le biais de votre catalogue...  
Ça y est, on a trouvé le crénel qui nous envoyait des bons de commande !*

*J'aime bien jouer à l'ordinateur...  
Bon, et quand tu seras grand, tu pourras même allumer l'unité centrale !*

*Je dois maintenant choisir la voie idéale pour réaliser mon rêve :  
faire partie de vous.*

*N'utilise jamais cette phrase devant une femme. Ça peut déplaire...*

*Le Teignard existe-t-il toujours ou vous fichez vous de vos lecteurs ?  
Non, je suis mort depuis plusieurs années mais je m'obstine.*

*C'est pas des blagues, je te promets que j'ai 12 ans !  
Un conseil, pour plus tard : quand tu voudras le vanter, parle en centimètres...  
et abandonne le chiffre 12.*

*jours, les ordinateurs atteignent une puissance « plafofud »,  
stoppant ainsi cette surabondance dilapidatrice. Mais en atten-  
dant ce jour, il faut reconnaître que nous, passionnés de jeux,  
faisons d'abord les frais de cette évolution mélicolite (10000  
balles tous les deux ans) avant de pouvoir nous en réjouir  
(akserbo, oksélfinde, etc.). De toute façon, le scandale ne se si-  
tue pas du côté de cette évolution technologique mais plutôt  
au niveau de certains développeurs qui précipitent l'obsoles-  
cence des bécanes en se laissant aller à une invraisemblable  
paresse (ou incompétence), rendue justement possible par la  
montée en puissance des processeurs. Il suffit en effet de voir  
les prouesses techniques réalisées par Sigmorsoft (Final  
Fantasy 7) sur une PlayStation, une bécanne théoriquement infé-  
rieure à n'importe quel Pentium doté d'une carte 3Dp, pour  
comprendre que certains développeurs PC feraient mieux de  
s'adonner au tricot.*

*Bon, et puis, pour la démo de Tomb Raider II, nous nous  
sommes déjà liquéfiés en évacues dans le précédent numéro,  
alors il n'est peut-être pas utile que j'en rajoute une épaisseur.  
Allez, ciao, les nabots !*

## Même pas drôle !

Salut Teignard,

voilà, votre magazine est superbe, vous êtes tous beaux, tu es un Dieu,  
etc. Bon alors, je voudrais tout d'abord parler de votre humour,  
il ne fait désormais plus personne. En effet, il repose à 98 %  
sur des jeux de mots stupides qu'on retrouve dans le premier  
Carambar venu. Je te donne un exemple pour que tu n'aies pas  
m'accuser de blasphème. « Résidents et villes » (Résident Evil)  
en sous-titre pour le jeu Constructeur (n°102), je ne vois guère  
ce que vient faire ce jeu de mots pour un tel produit... ou bien  
alors, expliquez-le moi devant le Jury des lecteurs ! Je te  
condamne également pour tes réponses superficielles aux  
lettres qu'on t'envoie ! Ceci dit, ne crois pas que j'aie quelque  
chose contre toi (ou plutôt si...) mais en fait, soit tu me dé-  
montres que j'ai tort, soit je prends ta place à la rédaction ! Autre  
chose, je n'arrive toujours pas à me remettre de la hausse non  
justifiée du prix du magazine. Vous ne nous avez même pas de-  
mandé notre avis, c'est injuste. Enfin, je voudrais savoir si tu  
lis toutes les lettres qu'on t'envoie car j'en ai envoyé des tas  
dont aucune n'a reçu de réponse. Sur ce, je te salue tout en sou-  
haitant que tu aies le courage de répondre à ma lettre. Ô Tei-  
gnard Herculeen, Dieu des chauves.

Le Rageur (ennagé).

## Gniark,

bon alors, mettons tout de suite les choses au clair. Tu n'es pas  
le premier à vouloir ma place à moi. Par contre, tu es le seul à  
n'avoir pas mis ton adresse sur l'enveloppe... et tu échappes  
ainsi au sort que je réserve généralement aux ambassadeurs de ton  
espèce. Tu as été prudent. C'est bien. Moi-même, je ne sars  
jamais dans la rue sans mon gilet pare-balles, mes deux gantes  
du corps, mon 357 Magnum et un Thermoclyt (quand il fait  
froid). Par contre, tu es moins prudent dans tes propos vague-  
ment agressifs... et c'est moins bien. Passons rapidement sur le  
jeu de mot « Résidents et villes ». Là, je suis d'accord avec toi,  
ce sous-titre est assez pignolo (désolé Thierry, la solidarité  
entre rédacteurs a des limites...). Par contre, il est parfaitement  
compréhensible puisque Constructeur te propose de gérer des  
familles de résidents dans une ville. Tu sarras mieux le ressort  
humoristique, maintenant ? « Résident Evil », « Résidents et  
villes »... arf, arf, arf, qu'est-ce qu'on rigole ! D'ailleurs, toi aus-  
si, tu es très drôle ! Si, si, j'insiste ! Nous n'y avons pas pensé  
mais tu es raison. Avant d'augmenter le prix de Gervé, nous au-  
rions dû faire un sondage auprès de nos lecteurs, du genre : Êtes-  
vous « un peu contre, moyennement contre ou franchement  
contre » la hausse du prix de Gervé ? Une idée à creuser... puis  
à enterrer ! (Ndlr : Nous tenons à préciser que nous ne finisons  
que répertorier les coûts supplémentaires de CD-ROM et autres  
menues dépenses).

Et maintenant, pour finir, sache que, même si mes réponses sont  
superficielles, je m'efforce quand même toutes vos lettres et  
e-mail... un pensum qui mérite quand même une once de res-  
pect. Non ? Si !  
Allez, tchouh !

## C'est la cata !

Ave Teignard,

ça faisait bien longtemps que l'envie d'écrire à Gervé me dé-  
mangeait mais l'inspiration me manquait. Enfin, voilà, ça y est,  
les mures ont enfin daigné répondre à mon appel ! J'en ai pro-  
posés de la gémalissime démo de Age of Empires (merci Gervé !).  
Là c'est bien remarqué l'absence de réaction de certains soldats  
face au massacre de leurs compatriotes mais j'ai remarqué un



# Un PC sans cartes Monster, c'est comme King Kong sans les muscles.



## Monster 3D

- La référence en matière de jeux 3D.
- Solution additionnelle compatible avec tous les types de cartes graphiques.

## Monster Sound

- Accélérateur audio PCI
- Son 3D enveloppant en temps réel.
- Wavetable intégré.
- Supporte Windows 95™ DirectSound et DirectSound 3D.



incroyablement fidèle où que vous vous placiez. Alors, pourquoi attendre plus longtemps ? Bravez les "monstres" et plongez dans l'action.

Pour plus d'informations sur notre gamme Monster, ou tout autre produit Diamond, contactez nos équipes commerciales ou consultez notre site Web.



**Accelerate your world.\***

\*Pour un monde qui va plus vite

REVENDEURS : AM Superstore (78) : 01 44 93 88 00, SURCOUF (76) : 01 53 37 20 00, L'ÉCLAIR (76) : 01 40 08 51 50

Diamond Multimedia Southern Europe (Succursale) : 6, Boulevard du Général Leclerc - 92155 Chilly - France  
Tél : 01 41 40 15 88 - Fax : 01 47 56 11 39

865 multimedias modems 38.6 KHz 00 49-8 151 766033, 00 44 11189 644415 00 00 1 408 325-7175, Numéros 00 49 8151-266334  
America Online (KeyWord : DIAMOND)

### Activis SA

Tél : 01 30 86 67 67  
Fax : 01 30 86 67 66

### KARMA

Tél : 01 46 74 56 56  
Fax : 01 46 74 00 37

### High Tech Services

Tél : 04 42 20 59 59  
Fax : 04 42 20 59 23

### ARE

Tél : 04 46 70 18 88  
Fax : 01 46 70 18 70

Pour plus d'informations, consultez  
le site web de Diamond :  
<http://www.diamond.de>

Monster 3D et Monster Sound sont des marques commerciales ou des marques déposées de Diamond Multimedia Systems, Inc.





► notre gros défaut dans l'I.A. du jeu, concernant cette fois les catapultes. *A priori*, c'est pratique, une catapulte. Cela permet de détruire les nombreux remparts et tours de garde qui parsèment le long - mais glorieux - chemin vers la victoire (d'ailleurs, d'accord, c'est un peu lourd comme formule)... mais, franchement, c'est complètement #@&\$, un «catapultiste» (je sais, ce mot n'existe pas) ! Vous voulez un exemple ? Okay imaginez-vous en train de faire le siège de Babelon. Tout à coup, une idée de génie vous traverse l'esprit ! Pourquoi ne pas envoyer quelques catapultes détruire ces maudits remparts ! Bien sûr, comme vous pensez à tout, vous laissez plusieurs soldats à côté des catapultes pour les défendre. Mais voilà qu'arrivent les cavaliers ennemis et... horreur, les catapultes se mettent à bombarder, décimant dans la foulée vos propres unités ! @#&\$, à chaque fois, c'est pareil !

Autre chose. Je trouve le coup de gueule d'Éric plutôt malvenu. On ne relevait pas moins de cinq «exclusifs !» sur les CD-ROM (encore merci) ! Et puis encore deux (triomphants, cette fois) sur la couverture. Alors, bon, hein, ça fait un peu négligé.

Voilà, voilà, c'est tout...

Que ton règne soit long et prospère, Jules Teignard.

Rensin, un anti-catapultiste.

## Ave,

bon ben je n'ai rien à ajouter. Tes critiques sur l'I.A. de Age of Empires, en particulier en ce qui concerne la gestion des catapultes, sont parfaitement fondées. On retrouve ici les petits problèmes qu'on rencontrait déjà avec Warcraft 2 dont Age of Empires reprend quand même une majorité de principes... la réalisation (irréprochable (graphismes et animations) et la dimension historique en plus !

Maintenant, en ce qui concerne le coup de gueule d'Éric, il me semble qu'il abordait un phénomène nouveau, celui des «tests exclusifs», et non celui des démos exclusives, une pratique qui elle remonte à plusieurs années et ne fait plus scandale depuis longtemps. Voilà, voilà

Merci pour tes bons vœux. Je te le souhaite à mon tour longue et prospère...

## Y'a un truc...

Cher Teignard, au fait, pourquoi Teignard ? Et pourquoi es-tu si désagréable envers les gens qui t'écrivent ? Je t'écris pour te faire part d'un problème : je me suis abonné à votre mag et y'a de cela un mois et je n'ai toujours pas reçu mon jeu en cadeau... pourquoi ? Seconde question : j'ai essayé de faire fonctionner un CD-ROM PlayStation sur mon PC... et cela ne marche pas. J'arrive à naviguer dessus mais je n'arrive pas à l'utiliser. Y a-t-il un moyen de le faire fonctionner (émulateur, bidouille, etc.) ? Si c'est un programme, pourriez-vous le passer dans un prochain CD-ROM ? Troisième question : je désire m'acheter une carte accélératrice 3D mais je ne sais pas si je dois acheter une 3Dfx maintenant ou attendre la sortie de la 3Dfx2 (dont j'ignore d'ailleurs si elle sera compatible avec les Pentium actuels). Quatrième question : existe-t-il des patches 3Dfx pour les jeux suivants : Dungeon Keeper, LBA 2, Age of Empires, The Need for Speed 2 et Rally Championship 1 et 2 ?

Voilà, je crois que j'ai tout dit. Je t'adresse donc mes meilleures salutations, mon bon vieux Teignard. The big Suisse.

## B'jour,

commençons d'emblée par les choses sérieuses : le jeu qui accompagne l'abonnement Gen4. En règle générale, les nou-

veaux abonnés peuvent espérer le recevoir dans un délai de trois semaines. Il arrive hélas que nous soyons parfois en rupture de stock, d'où des retards... importants (jusqu'à six semaines). Cette situation se produit heureusement de moins en moins... mais, pour certains titres très demandés, nous ne sommes pas à l'abri d'une rechute. Vous êtes désormais prévenus. Prisons maintenant à des questions «hard». Je croyais être le pire des incultes en matière de technique, et bien me voilà rassuré... Il est même assez risible que tu aies tenté de faire fonctionner un CD-ROM PlayStation sur un PC ! As-tu osé tu ne l'aurais pas remarqué, ce sont deux bécanes physiquement très différentes. En plus, elles ne traitent ni les mêmes codes, ni les mêmes instructions, bref, à support de l'information identique (le CD-ROM), la nature de ces informations diffère très sensiblement. Incompatibilité totale, quoi ! Inutile donc d'attendre le nombre patch ou programme pour résoudre ton problème... c'est sans espoir.

En ce qui concerne l'achat d'une carte accélératrice 3D, tu devrais peut-être attendre la 3Dfx2... puisqu'elle sort ce mois-ci. Quels sont alors les jeux présents dans ta p'tite liste que tu pourrais patcher ? Et bien, celui de Dungeon Keeper sera probablement joint à un add-on (un scandale), celui de NFS 2 se trouve avec The Need for Speed 2 SE, un jeu vendu au prix fort (un autre scandale)... c'est tout ! Il n'est pas prévu de patch pour Rally Championship 1 & 2. Quant à LBA2 et Age of Empires, ces deux jeux ne sont absolument pas en 3D. Voilà, c'est tout. Salut, le big Suisse !

## Une surfeuse !

Salut Teignard,

Cela faisant longtemps que j'avais envie de t'écrire mais quelque chose m'arrêtait. Heureusement, on peut désormais t'écrire par courrier électronique et... c'est quand même nettement moins fatigant ! Mais venons en tout de suite aux faits. Je lis Gen4 depuis toujours et je crois que je ne m'en lasserai jamais. Toutefois, quelques petits points me feraient attendre son arrivée avec plus d'impatience encore... Tout d'abord, les posters. J'ai, vous aviez inclus un poster dans Gen4 (Alerie Rouge), une initiative que j'avais appréciée. Cela ne s'est malheureusement jamais reproduit et c'est dommage, les éditeurs ne joignant plus de posters dans leurs boîtes de jeu. Ensuite, est-ce le travail que cela te donne, le coût du papier ou le peu de lettres que tu reçois qui font que la rubrique courrier n'est pas si plus imposante ? Et enfin, ne pourrions-nous pas avoir d'autres rubriques sur vos CD-ROM, telles que des images, des sons, des drivers et des polices de caractères ?

Voilà, j'espère que vous tiendrez compte de mon avis. Salut, Sylvie.

## Hello, girl !

Euh, c'est vrai, toi, tu es une femme ? Et tu joues sur PC ? Et tu surfe sur le Net ? Et tu aimes bien les parties multijoueur ? Et tu es un copain ? Ah, euh, oui ? Bon, alors, je sera bref. Primo, les posters, c'est fin depuis longtemps. Les éditeurs n'étaient pas en mesure de nous proposer un nouveau poster chaque mois, nous avons donc abandonné l'idée.

Secundo, je reçois énormément de lettres et de e-mail mais je suis très paresseux. Ceci dit, rares sont les magazines proposant plus de trois grosses pages de courrier !

Tertio, Gen4 est exclusivement consacré aux jeux PC et la majorité des nos lecteurs n'apprécieraient pas de voir nos CD-ROM surchargés d'images, de sons et autres choses incongrues, et cela au détriment des démos de jeux. Désolé.

Bon bap, salut, alors... ■

## TEIGNEARD

À John Bongouët

très fair-play, ta lettre d'excuse. Je retire le «petit pétueux vomitif» dont je t'ai outrageusement affublé (n°103)... mais je maintiens le reste !

À Pierre,

non, il n'est pas possible de transformer des fichiers MVI en fichier AVI. Désolé.

À tous,

ne joignez pas d'enveloppe timbrée à vos lettres, je ne donne jamais de réponse individualisée sauf parfois par e-mail... quand j'ai le temps.



# Dure limite

CD-ROM pour Windows 95

À bord de votre Mecanoïd, faites régner la paix et la justice jusqu'au fin fond de l'univers !

Un casse-briques intergalactique nouvelle génération comme vous n'en aviez jamais vu !

- 48 superbes niveaux
- de multiples armes à votre disposition
- musiques et bruitages digitalisés, mixés et restitués à pleine fréquence
- haute résolution 640x480, plein écran, scrolling fluide jusqu'à 100 images/seconde
- shoot'em up intégré

148F



INCLUT UN ÉDITEUR  
DE NIVEAUX POUR  
AUGMENTER  
LA DURÉE DE VIE  
DE VOTRE JEU

  
**SYBEX**

SYBEX  
SUR LE WEB :  
[www.sybex.fr](http://www.sybex.fr)

En vente chez votre revendeur habituel

# 5 nouveaux Micromania!

## ITALIE 2

## NOYELLES-GODAULT

## IVRY GRAND CIEL

## ROUEN ST-SEVER

## REIMS CORMONTREUIL

**GRATUIT**

Le catalogue PC CD ROM  
28 pages couleurs disponible  
chez Micromania !!

Dernier né de Wizard Entertainment, ce jeu est le dernier processus de Warcraft. Dans un univers futuriste à 3 axes d'alignement, d'alignement caractéristiques d'Warcraft s'ajoutent, ce jeu est un mélange de stratégie et de gestion.



**TOP**



**TOP**

Les centres de feu explosifs et l'obscure la plasticité, les rôles et régimes sans partage. Défendez la cité livrée et combattrez le mal qui vous range ! Personnages en 3D pour une superbe aventure aux rebondissement multiples.



**LANDS OF LORE**  
LES GARDIENS DE LA DESTINÉE

Avec cette suite, Westwood nous offre le jeu d'aventure rôle le plus attendu de l'année. Sans trêve, commencez la réalisation de votre propre monde et résistez au retour de l'ancien Roi ? 4 CD pour des dizaines d'heures d'aventure.

**TOP**



Les

# TOPS PC CD ROM sont chez Micromania



La collection de Monkey Island a frappé ! Libérez votre bien-aimé et retrouvez en alliance l'indomptable LeChuck. Musique graphique en SVGA, pops et références sont au rendez-vous.

**TOP**



5 courses, 7 nouvelles circuits, de nouvelles voitures personnalisables à volonté pour mieux affronter bugs, glaces, graviers, dérapages... Quatre et contre-jeu en temps plus de secret pour vous. Jouable à 2 en écran divisé et jusqu'à 6 joueurs en réseau.



Plongez dans l'univers trépidant des «AS» de la Première Guerre Mondiale ! Avec une intelligence artificielle performante, vous découvrirez les ardeurs déchaînées des combats de pilotes amateurs. Avec vous assez de courage et de panache pour devenir un autre «AS» ?



Préparez au dessin de l'une des deux civilisations antiques, intéressez d'innombrables lieux de puissantes armées et trouvez de nouvelles technologies. Exploitez les en sonneries, explorations, diplomaties, repêches... Seul ou à plusieurs, vivez la nouvelle référence des jeux de stratégie en temps réel.

**TOP**

# L'aventure avec un grand A!

TOP



**Los Angeles 2019 !** Les répliquants sont du futur. Vous êtes Ray Mc Coy, l'icône disséminée, chargé de débarrasser ceux qui ne sont pas humains. Grâce à une grande liberté d'action, chaque nouvelle partie sera différente. Ce jeu d'aventure, graphiquement répliquant, recrée avec bonheur l'atmosphère étrange du film.



NET STADIUM

## Jouez en réseau de chez vous

- Duke Nukem 3D • Warcraft 2
- F1 Grand Prix 2 • Quake
- Command & Conquer...
- Shadow Warrior
- Blood



Logiciel d'accès au réseau GRATUIT disponible dans les Micromania et sur Internet : <http://www.azursoft.fr/stadium>

# MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



**TOP** Seul héros de l'Empire qui profane sa réputation Jedi. Apprenez à maîtriser la force, contrôlez votre destin, ne vous laissez pas séduire par le côté obscur ! Un sagax jeu d'aventure sous SOXK I



**TOP** Créé par une nouvelle équipe de programmeurs, Joint Strike Fighter vous offre un slogan en avant-pensée aux commandes des chasseurs de futur. À travers 4 campagnes dynamiques, découvrez



un réalisme de ved. intégré une animation fluide aux graphiques soignés, des détails au sol sublimes et un mode d'entraînement avancé.

# LES MICROMANIA

**MICROMANIA ITALIE 2**  
Centre Cofal Italie 2 - Niveau 2  
10012 Paris - Tél. 01 43 86 70 43

**MICROMANIA IVRY GRAND CIEL**  
Centre Cofal Carrefour Grand Ciel  
93300 Ivry-sur-Seine - Tél. 01 43 86 12 00

**MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**  
Centre Cofal Carrefour  
51000 Reims - Tél. 03 26 66 59 74

**OUVERTS TOUS LES DIMANCHES**  
**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**  
Centre Cofal Cham. Champs-Élysées  
75001 Paris - Tél. 01 42 56 04 13

**MICROMANIA EVD DES ITALIENS**  
Centre Cofal EVD des Italiens  
69002 Lyon - Tél. 01 40 15 10 10

**MICROMANIA MONTPARNASSE**  
Centre Cofal Montparnasse  
75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
Centre Cofal Forum des Halles  
75001 Paris - Tél. 01 45 02 15 78

**MICROMANIA LA DÉFENSE**  
Centre Cofal La Défense  
92000 La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

**MICROMANIA PARINOR**  
Centre Cofal Parinor  
93000 Paris - Tél. 01 48 45 35 39

**MICROMANIA LES ULIS 2**  
Centre Cofal Les Ulis 2  
91000 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 14

**MICROMANIA EVRY 2**  
Centre Cofal Evry 2  
77000 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

**MICROMANIA ROSNY 2**  
Centre Cofal Rosny 2  
93011 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

**MICROMANIA LES ARCADES**  
Centre Cofal Les Arcades  
93000 Paris - Tél. 01 43 04 25 10

**MICROMANIA VILLIERS-LE-BIERRE**  
Centre Cofal Villiers-le-Bierre  
93000 Paris - Tél. 01 64 67 50 33

**MICROMANIA VELIZY 2**  
Centre Cofal Velizy 2  
91000 Velizy - Tél. 01 34 45 32 91

**MICROMANIA BELLE ÉPINE**  
Centre Cofal Belle Épine  
93000 Paris - Tél. 01 46 87 30 71

**MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**  
Centre Cofal Noyelles-Godault  
59000 Noyelles-Godault

**MICROMANIA ROUEN S-SEVER**  
Centre Cofal St-Sever  
76000 St-Sever - Tél. 03 20 78 55 44

**MICROMANIA SAINT-QUENTIN**  
Centre Cofal St-Quentin-en-Yvelines  
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

**MICROMANIA CERGY**  
Centre Cofal Cergy  
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 06 01

**MICROMANIA CRÉTEIL**  
Centre Cofal Créteil  
93000 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

**MICROMANIA TOULOUSE**  
Centre Cofal Toulouse  
31000 Toulouse - Tél. 05 61 76 20 39

**MICROMANIA AVIGNON**  
Centre Cofal Avignon  
84000 Avignon - Tél. 04 90 31 17 66

**MICROMANIA MONTPELLIER**  
Centre Cofal Montpellier  
34000 Montpellier - Tél. 04 94 75 32 32

**MICROMANIA GRAND-VAR**  
Centre Cofal Grand-Var  
83000 Grand-Var - Tél. 04 94 75 32 32

**MICROMANIA CAP 3000**  
Centre Cofal Cap 3000  
83000 Cap 3000 - Tél. 04 94 75 32 32

**MICROMANIA NICE-ÉTOILE**  
Centre Cofal Nice-Étoile  
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

**MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**  
Centre Cofal La Part Dieu  
69000 Lyon - Tél. 04 78 60 76 12

**MICROMANIA LYON ST-PIERRE**  
Centre Cofal St-Pierre  
69000 Lyon - Tél. 04 78 60 76 12

**MICROMANIA FURVILLE**  
Centre Cofal Furville  
59000 Furville - Tél. 03 20 78 55 44

**MICROMANIA LILLE V2**  
Centre Cofal Lille V2  
59000 Lille - Tél. 03 20 78 55 44

**MICROMANIA STRASBOURG**  
Centre Cofal Strasbourg  
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

**MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDANCE**  
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS - Tél. 01 92 94 36 00  
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 19H

**3615 MICROMANIA**  
Tout le catalogue des jeux  
(1,23 et 4 euros)

**GRATUITE**  
avec le 1<sup>er</sup> achat !  
De nombreux privilèges  
avec la Mégacarte et 5%  
de remise sur des prix canons !



## Noël interdit au moins de 18 ans

Comme d'habitude, les vidéos de Noël ont été choisies pour leur qualité cinématographique. Mais cette année, les films d'animation ont été privilégiés. Les vidéos de Noël ont été choisies pour leur qualité cinématographique. Mais cette année, les films d'animation ont été privilégiés. Les vidéos de Noël ont été choisies pour leur qualité cinématographique. Mais cette année, les films d'animation ont été privilégiés.

Il y a eu aussi des films d'animation. Mais cette année, les films d'animation ont été privilégiés. Les vidéos de Noël ont été choisies pour leur qualité cinématographique. Mais cette année, les films d'animation ont été privilégiés. Les vidéos de Noël ont été choisies pour leur qualité cinématographique. Mais cette année, les films d'animation ont été privilégiés.

Les vidéos de Noël ont été choisies pour leur qualité cinématographique. Mais cette année, les films d'animation ont été privilégiés. Les vidéos de Noël ont été choisies pour leur qualité cinématographique. Mais cette année, les films d'animation ont été privilégiés.

Les vidéos de Noël ont été choisies pour leur qualité cinématographique. Mais cette année, les films d'animation ont été privilégiés. Les vidéos de Noël ont été choisies pour leur qualité cinématographique. Mais cette année, les films d'animation ont été privilégiés.

Régis Croux

## Au 3D de l'épée

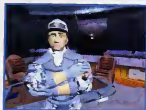


On attend énormément du produit Interplay. Die by the Sword, mais pour une raison bien précise : la technologie VSIM. Créée par un diplômé en

mathématiques de l'université de Berkeley, ce moteur 3D permet d'affecter des mouvements en temps réel qui respectent les lois physiques et dynamiques du corps humain. Du coup, tous les mouvements sont possibles et chaque joueur pourra créer et enregistrer ses propres combinaisons. Vous voulez inventer une sorte de roulé-boulé se finissant par un large geste pour trancher les jarrets de vos ennemis ? Vous préférez vous spécialiser dans les attaques rapides ? Vous voulez créer votre botte secrète, devenir le D'Artagnan du jeu vidéo ? Tout est possible et vous pourrez même échanger vos coups avec des pote. ■

## CRASH, MAIS PAS BANDICOOT

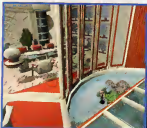
Le prochain film de David Cronenberg (*Videodrome*, *La Mouche*, *Crash*) aura pour thème le jeu vidéo. Ce film (d'action apparemment) portera le nom d'*Existenz* et se déroulera dans un futur proche, où un mouvement de conservateurs essaye par tous les moyens d'éliminer les créateurs de jeux virtuels, devenus l'objet d'un véritable culte. À la vue de sa filmographie sujette à maintes polémiques, on peut s'attendre à un film sans censure et à une vision dérangeante de notre future ludique. ■



## Un titre à haut PISQUE

Distribué par Microfolix, *Zero Zone* est un jeu d'aventure futuriste *Cryo*. Basé sur la technologie OMNI 3D de l'éditeur, ce dernier autorise des déplacements à 360 degrés dans un environnement en 3D précalculée.

Pour une fois ce ne sont pas les décors (si comme toute chose biensûr) qui attirent l'attention, mais le scénario « sulfureux » du jeu. Vous incarnez le fils d'un puissant chef d'entreprise récemment reconverti dans le sapin. Il vous incombe d'élucider la mort de votre papa tout en vous connectant de temps à autre sur le Net (cette connexion simulée ne nécessite pas de modem) pour récolter des indices. Quant au côté « sulfureux » de l'aventure, sachez qu'il sera possible de draguer des Cybers mimites ! ■



Le jeu Zero Zone est distribué par Microfolix. Le jeu est disponible sur PC et Mac.

# L'été sera chaud !



de 3D et de bûnaps, animations ahurissantes, superbes scènes cinématiques, la variété des personnages et des monstres, ses nombreuses séquences d'arcade (moto, snow-board, etc.), son système de combat en 3D temps réel et sa gestion originale de la magie... font de ce titre un chef-d'œuvre absolu ! Bref, **Squaresoft**, la géantissime société de développement nipponne, a effectué un travail époustouflant... la traduction française, médiocre, n'ayant malheureusement pas survécu. Alors, bien sûr, vous pouvez courir acheter une PlayStation (avec Memory Card) et Final Fantasy 7, ou vous pardonnera volontiers cette petite trahison. Sachez cependant que l'adaptation PC de ce soft minifique, dont Eidos a obtenu les droits, devrait sortir cet été... et qu'elle s'annonce plus esthétique encore que le jeu sur console (accélération oblige) ! On attend. ■



## L'ART ET LA MANIÈRE



Développé par une petite équipe située en Estonie, The Art of Flying n'est pas un simulateur

de vol classique. Pour commencer, il ne possède pas un cadre historique ou moderne, mais post-apocalyptique. Ensuite, il tire parti d'un moteur fractale (le Condor) assurant au jeu des graphismes de qualité sans carte accélératrice 3D. Il devrait également gérer la tombée de la nuit et reproduire les sensations de vitesse jusqu'à présent absentes de la plupart des simulateurs de vol. [www.blumoon.ee](http://www.blumoon.ee) ■

## Le monde en remonte-pente

Tiens, et si on sortait un peu du cadre ludique pour aller batailler dans la poudreuse, histoire de se changer les idées. La station de Tignes s'apprête en effet à donner le coup de grâce au cliché du passionné d'informatique enfermé chez lui et se nourrissant exclusivement de chips à l'ail. Du 1<sup>er</sup> au 6 mars 98 et du 24 juillet au 7 août 98, Tignes s'ouvre au multimédia en proposant divers ateliers consacrés à la découverte des jeux en réseau, d'internet et du CD-ROM en général. Après avoir humilié vos potes sur les pistes rouges, vous pourrez rentrer à la station pour les humilier une seconde fois à Funtracks ! Ces ateliers seront bien sûr animés par des passionnés, dont peut-être un membre de la rédaction ! ■

Cela nous arrache un peu les squelettes de l'admettre mais Final Fantasy 7, sur PlayStation, est une pure merveille ! Que vous aimiez ou non l'univers Manga de ce jeu de rôle importe peu. La richesse de son scénario (une quête truffée de rebondissements), son esthétique exceptionnelle (graphismes mixtes

de 3D et de bûnaps, animations ahurissantes, superbes scènes cinématiques), la variété des personnages et des monstres, ses nombreuses séquences d'arcade (moto, snow-board, etc.), son système de combat en 3D temps réel et sa gestion originale de la magie... font de ce titre un chef-d'œuvre absolu ! Bref, **Squaresoft**, la géantissime société de développement nipponne, a effectué un travail époustouflant... la traduction française, médiocre, n'ayant malheureusement pas survécu. Alors, bien sûr, vous pouvez courir acheter une PlayStation

(avec Memory Card) et Final Fantasy 7, ou vous pardonnera volontiers cette petite trahison. Sachez cependant que l'adaptation PC de ce soft minifique, dont Eidos a obtenu les droits, devrait sortir cet été... et qu'elle s'annonce plus esthétique encore que le jeu sur console (accélération oblige) ! On attend. ■

• Les droits de **Heart of Darkness** (le jeu de Eric Chah) ont été rachetés par **Infogrames**. Le jeu serait susceptible d'être distribué avant l'été prochain.

• Vous avez adoré **Screamers** et **International Rally Championship** ? Préparez-vous à l'arrivée de **KPH**, une autre simulation de rallye développée par **Elite**, qui proposera en plus une option explosive... des armes pour venir à bout des pilotes

meilleurs que vous !

• 2100 expositaires pour plus de 200 000 visiteurs !

C'était le **Comdex** d'automne 97 qui se déroulait fin novembre à Las Vegas.

• Vous aurez sans doute remarqué en kiosque le hors série jeux du magazine **VSD**.

Un numéro très « people » consacré à diverses personnalités du jeu vidéo avec en tête, la planteuseuse... Lara Croft ! Incarnée pour l'occasion par Vanessa Demuy. ■

## Un jeu complètement fou ?

Après leur précédent produit, **Chronomaster** (jeu d'aventure de S.F.), l'équipe de **Dreamforge** (*Warwind*, *Ravenloft*...) s'est lancée pour mi-98 sur un thème qui leur tenait à cœur. Point d'univers médiéval fantastique, ni de science-fiction ou encore de dessin animé, mais celui beaucoup plus angoissant de nos folies, phobies et autres maladies mentales. **Sanitarium** est le nom de ce nouveau jeu d'aventure, dans lequel vous incarnez un jeune amnésique, interné dans un asile de fous (*Sanitarium* en anglais chez nous). L'ambiance gothique de cette vieille bâtisse servira de théâtre, ainsi que divers autres décors extérieurs, à un drame psychologique dont vous serez le héros... ou la victime ! ■



## Chewie joue



## les ambassadeurs

stratégie. Son nom est **Rebellion**. Je sais, on vous en a déjà parlé, mais cette fois-ci, nous avons pu le voir de près. Premier constat, il n'est pas beau. En revanche, il s'agit d'une richesse propre à ravir les maniaques de la trilogie. Un vrai petit catalogue. Les 55 personnages embauchés à l'univers Star Wars possèdent tous des caractéristiques définies, mais susceptibles d'évoluer (Chewbacca s'avère ainsi meilleur diplomate que Han Solo !). Vous pourrez les envoyer en mission (espionnage, sabotage, alliance), prendre part à des combats spatiaux simplifiés, gérer vos ressources et développer vos forces armées sur les planètes amies, etc. Si vous choisissez le camp rebelle, l'objectif final consistera à capturer Dark Vader, tandis que l'Empire tentera de repêcher, puis de détruire votre base. ■

Nous avons eu droit au *quake-like*, à la simulation spatiale, au Monopoly, au minijeu de bureau, il ne manquait plus que le jeu de gestion!

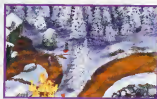
## Ça space comme ça chez

Parallax Software, responsable de la série *Descent*, vient d'imposer. Il développera désormais des jeux sous deux labels distincts : Volition et Outrage Entertainment. Ces deux compagnies seront respectivement en charge de *Descent* :

**Freospace** et de *Descent 3*. Prévu pour le printemps prochain, *Freospace* est en fait le mea culpa des auteurs de *Descent*, destiné aux dizaines de claustrophobes qu'ils ont à jamais traumatisés. Cette «simulation» à 360 degrés ne se déroule plus entre quatre murs mais dans l'espace (d'où son titre). Les auteurs nous promettent un véritable scénario susceptible d'entraîner les joueurs dans différentes directions ou la possibilité de commander jusqu'à 12 unités en dogfight. Quant à *Descent 3*, dont les premières images illustrent cette news, il utilisera un nouveau moteur graphique, de nouvelles armes, de nouveaux bonus, une option Multijoueur, ainsi qu'une intelligence artificielle améliorée. Ce troisième volet de la série de shoot 3D, initiée en 95, est annoncé pour Noël 98 aux États-Unis et sera à nouveau distribué, ainsi que *Freospace*, par Interplay. ■



## Créativité Censure

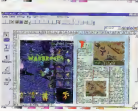


Postal vient de se voir interdire le droit d'entrée dans les rayons de jeux australiens, et ce malgré la volonté de **Ripcord Games** d'atténuer la violence du jeu. L'interdiction vient

du gouvernement australien qui met en cause le principe même du jeu, consistant à shooter du passant (armé tout de même) dans la peau d'un serial killer ! Contrairement à SCI qui après maintes tractations et concessions était parvenu à faire «passer» son *Carnagegordon*, Ripcord a décidé d'arrêter les frais en précisant qu'il est toujours possible de commander le jeu via le Net ! En ce moment l'équipe de développement de Postal (*Running With Scissors*) travaille sur un patch spécial fêtes de fin d'année afin d'ajouter un Père Noël psychotique au jeu ! ■



## TRÈS BON ET TRÈS PAS CHER

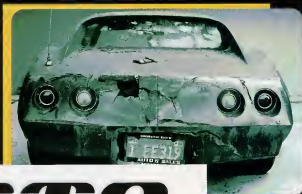


Deux softs quasi professionnels vendus chacun 400 F. environ, voilà ce que nous propose Globale Soft Productions avec *Designworks* (illustration graphique) et *Pressworks* (P.A.O.). Parfaitement réalisées, très accessibles, dotées de puissantes fonctionnalités, ces deux titres devraient combler ceux qui, ne souhaitant pas investir dans des softs onéreux (du genre *Illustrator* ou *X-Press*), désirent quand même disposer d'outils de composition graphique et de mise en page performants. Bref, deux bons rapports qualité/prix. ■





ATTENTION !  
JEU VIOLENT



# GTA

*Grand Theft Auto*



**tant qu'à être un salaud  
autant être le pire...**



**BMG**  
INTERACTIVE



**PC**



Infos au 3615 BMG\* et au 06 38 88 90 89\* • <http://www.bmginteractive.com> \*2,33 TTC la minute



et d'adaptation, sous une licence, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.



• **Activision** vient d'acquiescer deux développeurs européens : CentisSoft et NBG Distribution. Valant respectivement 70 et 20 millions de dollars, la première campagne est anglaise et la seconde allemande.

• Les Suédois aussi peuvent se ficher. La preuve **Daydream Software** écroulée par le manque d'attention accordé par GT Interactive à **Safecracker**, leur dernier jeu, les développeurs suédois en ont racheté les droits internationaux. **Safecracker** sera désormais distribué par Octagon Entertainment.

• **MetraCreations** sort fin janvier, **Bryce 3D**. La nouvelle version du logiciel permettant de créer des paysages, des animations (placement de caméras, édition de mouvements), ainsi que des effets atmosphériques. Voilà de quoi satisfaire vos penchants écologistes relâchés.

## TRAVAIL en poupe



Parmi la multitude de quake-like annoncée pour avril 98, on trouve un jeu... SSI !

Oh rassurez-vous l'éditeur américain n'a pas cédé à un effet de mode, il s'agit bien entendu d'un jeu de stratégie **Mage's Legacy** (également connu sous le nom d'*Allods : Sealed Mystery*) sera même l'un des premiers jeux de stratégie en temps réel et en 3D ! Ouf, ils nous ont fait la totale ce coup-là. Ce titre fut développé par l'équipe russe de Nival Entertainment et semble posséder le potentiel d'un grand jeu. Jugez par vous-même : fog of war, cycle nuit/jour, 12 types de terrain, 65 000 couleurs, ombrage Gouraud, résolutions de 640 x 480 à 1024 x 768, 300 armes et armures, 5 types de magie, éditeur de missions, jouable jusqu'à 16 en réseau et 50 via Internet ! Alléchant non ?

## TRADAMUS 97

Bon alors, vous savez tous qu'Auchan a effectué une O.P.A. sur Casino et que les pays du Sud-est asiatique ont subi une crise financière... et bien un jeu de simulation boursière (**Trader 97**) l'avait envisagé ! Du coup, l'éditeur exulte et nous envoie un communiqué de presse du genre « **Trader 97** prédit l'avenir ! Ce jeu est génial ! Alléluia ! Alléluia ! ». Nous, on maintient que **Trader 97** n'offre guère d'intérêt ludique mais on partage l'enthousiasme de l'éditeur. Pour fêter ça, tiens, on va même se faire une p'tite partie de **Total Annihilation** en réseau !

## Le voyageur sans bagage



Régalez vous montres ! Après **Journeyman Project 1** et 2, vous allez bientôt pouvoir repartir pour une chute baladée au cœur du temps ! Toujours agent d'un Bureau de Sécurité Temporelle, votre mission consistera cette fois à partir à la recherche d'une collègue, perdue en pleine époque médiévale, dont le grand plaisir semble avoir été de semer un peu partout des indices de son passage. Un Petit Poucet spatio-temporel, quoi ! Du côté des nouveautés, vous aurez désormais la possibilité de regarder librement dans toutes les directions et d'admirer de très nombreuses scènes cinématiques. Quant au scénario de ce jeu d'aventure en quatre CD-ROM, il semble avoir été particulièrement « chiadé ». Sortie le mois prochain.

## Une petite laine et c'est parti



D'abord développé sur PlayStation, **Snow Break** fut distribué par Alus au Japon. Fruit de quatre mois de travail, sa conversion PC devrait voir le jour dans quelques mois. Le jeu tire désormais parti des cartes accélératrices 3D, mais conserve malheureusement quelques spécificités de la version console, comme l'absence de mode Multijoueur. À moins que Virtual Studio

(le développeur) ne trouve un distributeur ultra tolérant, une telle option ne pourra être développée faute de temps (un jeu de ski se vend beaucoup mieux en hiver). À par ça, **Snow Break** est un jeu d'arcade et non une véritable simulation de ski. Votre personnage, choisi parmi quatre différents (pits ou caché), descend ainsi les pistes, comme d'autres le bourbon de 40 ans d'âge. Le jeu proposera dix pistes, dont une cachée, et chaque personnage possèdera un look propre et son moyen de glisse favori : ski ou snowboard. Souvent très originaux, les circuits seront encastrés par des objets inconnus (comme par exemple un squelette de dinosaure). Différentes conditions météo seront également gérées comme la neige (bien sûr), le vent et la nuit.

JEU CONCOURS

# COMMAND & CONQUER™

## MISSION ENTRAX

L'ULTIME MISSION  
SUR LE 3615 VIRGINGAMES®

GEN4  
ERATION



### TABLERAU D'HONNEUR :

\*Le premier parti à Las Vegas (voyage pour 2 personnes) sur les lieux saïens où a été conçu et développé C&C : Alertes rouges.

\*\*Du 2ème au 5ème : la Kit C&C (une Casquette, un T-shirt, un Sweat-shirt, un Pinball et une H. robe).

\*\*\*Du 6ème au 20ème : un CD audio de la Bande Originale de C&C (Alertes Rouges).



Le fan club officiel  
de Command & Conquer

Pour toutes informations contactez le  
Headquarter Line au 04 42 16 52 26

© 1997 EA GAMES

UN SEUL D'ENTRE VOUS PEUT SAUVER LA PLANÈTE...  
ET PARTIR POUR LAS VEGAS DANS LE LABORATOIRE SECRÉT  
OÙ ONT ÉTÉ CONÇUS ALERTE ROUGE ET C&C.

### ORDRE DE MISSION

1 - ENTRE EN CONTACT AVEC LE «BRAIN SOCCER»  
SUR LE 3615 VIRGINGAMES CODE ENTRAX.



2 - TU AS 4 INDEXES À TROUVER.  
ILS SONT RÉVÉLÉS À DATE FIXE.

3 - POUR CHAQUE INDEX, LE «BRAIN SOCCER»  
TE PROPOSE LA DÉFINITION D'UN MOT :  
À TOI DE TROUVER LE MOT.

4 - TU ENTRES LE MOT DANS LE «SAS» CONÇU  
À CET EFFET.

5 - TU DÉCLENCHES AINSI UNE DEUXIÈME  
DÉFINITION QUI TE PERMET DE TROUVER  
UNE LETTRE CLEF.

6 - TU ENTRES LA LETTRE DANS LE SECOND  
«SAS» CONÇU À CET EFFET.

7 - SI TU TROUVES LES 4 LETTRES CLEFS,  
TU AS TOUTES LES CHANCES DE GAGNER !

8 - SI TU ES LE PREMIER À ENTRER LA DERNIÈRE  
LETTRE CLEF TU ES LE « HÉROS » ET  
TU POURRAS PARTIR L'ESPRIT TRANQUILLE  
LAS VEGAS.

9 - 19 AUTRES BRAVES SERONT DÉCORÉS  
À L'ISSUE DE CETTE MISSION ET GAGNERONT  
DES BOMBES, DES T-SHIRTS...  
ET DES T-SHIRTS...

VOICI LA DÉFINITION  
DE L'INDEX N°4

"Quel est le nom de votre  
dernière mission ?

DERNIER INDIC  
Avant le grand voyage  
à Las Vegas dans le  
studio Westwood

## Chroniques et Legend

• Depuis sa sortie au mois de septembre, **Flight Simulator 98** se serait vendu à plus d'un million d'exemplaires, selon Microsoft bien sûr (et je vous jure que je ne fais pas partie du lot).

• Il semblerait que **Electronic Arts** se soit associé avec H3D pour distribuer son système de lunettes 3D stéréoscopiques sans fil. À partir d'études très sérieuses ils essaient de nous faire croire que ce procédé n'abîme absolument pas les yeux. Et mon œil à moi, tu l'as vu ?

• **Digital Anvil** semble particulièrement dynamique. Alors que trois projets sont toujours prévus pour les deux ans à venir, cette société vient d'annoncer qu'elle utilisera la technologie AMD-3D, basée sur de nouvelles instructions dédiées à tout ce qui est 3D (son et vidéo). Elle sera disponible dans les K6-3D et K6+ 3D en 1998 et dans le futur K7 annonce pour 1999. ●

Spécialisée dans l'adaptation de romans fantastiques, la société **Legend Software** nous avait déjà comblés avec *Companions of Xanth* (Piers Anthony), *Death Gate* (Le Cycle des Portes de la Mort de Weiss & Hickman) et *Shannara* (Terry Brooks). Alors qu'on attend toujours l'adaptation de *Wheel of Time*, d'après Robert Jordan, celle-ci nous présente déjà les premières images de son prochain titre : **Blackstone Chronicles**. Adapté de l'œuvre de John Saul, auteur de moult best-sellers aux États-Unis, ce jeu d'aventure graphique vous propose d'explorer un asile déserté depuis près de 40 ans. **Legend Software** nous assure que ce titre comprendra deux fois plus d'écrans que n'importe laquelle de ses dernières productions. Il bénéficiera en outre des graphismes 24 bits et sera distribué en novembre parSSI. ■



## Un MAX d'innovations



Ayant bénéficié des remarques et critiques des joueurs, **MAX 2** n'a plus grand-chose à voir avec son prédécesseur. Pour commencer, il propose une véritable option de jeu en temps réel. Ensuite, il bénéficie de graphismes 16 bits et d'un scrolling parallaxe 3D. C'est-à-dire que le terrain à basse altitude ne se déplacera pas à la même vitesse que celui à haute altitude, renforçant ainsi l'illusion de relief. Avec 50 niveaux de zoom, **MAX 2** comprend également huit clans dotés d'unités et d'upgrades spécifiques. Toutes les unités affrès, ainsi qu'un certain nombre d'unités humaines, gagneront de nouvelles capacités en fonction de leur propre expérience, le système d'upgrades classique (géré par le joueur) étant quant à lui quasiment illimité ! Il sera possible d'affecter jusqu'à 256 *weapons* à une unité et même de lui ordonner d'attaquer tel ou tel ennemi sur son chemin avant de poursuivre ! Prévu pour mars chez Interplay. ■



**South Peak Interactive** nous prépare deux jeux d'aventure graphique, dont **Le Côté Sombre de la Lune** (traduction littérale...). Ce dernier, mêlant images de synthèse et vidéo, se déroule sur *Luna Crysta*, la 9e lune de la 6e planète du système *Cepheus* en partant de la droite. Celle-ci était paisible (comme toute lune qui se respecte) jusqu'à ce qu'on y découvre un minéral méga-précieux. Une véritable ruée vers l'or commence alors, causant au passage la mort de votre ancêtre. En neveu digne de ce nom, vous débarquez pour récupérer la concession du tanton et découvrir les raisons pour lesquelles tout le monde semble vous prêter la plus grande attention. À moins qu'ils n'en veuillent à votre concession ? Alors la mort de l'onton ne serait pas accidentelle ? Mhmm... La réponse dans quelques mois. ■

## forever



## GROS PLAN SUR LA LUNE

Pour environ 250F, tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur la Lune sans jamais avoir osé le demander ! Enfin, pas vraiment sur la Lune mais sur ceux qui l'ont piétinée. Des hommes dans l'espace (Piège Multimédia) vous propose de découvrir l'historique des principales missions spatiales, de tout savoir sur les spationautes (de Gagarine à nos jours), de consulter divers schémas techniques (fusées, module lunaire), etc. Soit 400 photos, 68 vidéos et de nombreux articles en hypertexte pour un produit complet et attrayant. ■



## Plus dure sera l'attente

Les p'tits gars de Blizzard North ont intérêt à ne pas se reposer sur leurs lauriers. S'ils lésinent sur les innovations, la variété des décors et le développement de la partie rôle de Diablo 2, celui-ci sera foulé au pied par BioWare. Aperçu chez Interplay US où il était présenté par BioWare, ce jeu de rôle est maintenant annoncé pour avril. On peut néanmoins suivre la progression de son développement sur le site Interplay : [www.interplay.com/bgote/index.html](http://www.interplay.com/bgote/index.html), où de nouveaux écrans de jeu sont régulièrement postés. Le choix des images destinées à illustrer cette news fut une torture, une douce torture, mais une torture tout de même ! Intérieurs comme extérieurs sont d'une beauté à couper le souffle, et les personnages ne sont pas en reste ! ■



## GÉNIE SANS FROTTER

En lisant sur la plaquette publicitaire : « Tout le monde recèle en soi le potentiel pour créer une musique géniale (...) Magix t'aide à concrétiser facilement le don de créativité qui est en toi », on se

demande si l'éditeur de Magix Music Studio est complètement affaibli du bulbe, ou s'il nous prend pour des débiles légers. On ne saura jamais. On sait en revanche que, pour environ 300 F, vous disposerez d'un séquenceur audio très honorable avec enregistrement direct sur disque dur, mixeur, éditeur de partitions, etc. C'est déjà ça. Rapport qualité/prix de premier ordre. ■

## Westwood versus Serpico

Que diriez-vous d'une petite anecdote amusante pêchée sur le Net et impliquant, tenez-vous bien, Westwood et la police new-yorkaise ? Alors que l'éditeur se déplaçait à bord d'un Hummer (la version civile de la Jeep militaire Humvee), afin de récolter de la nourriture dans le cadre de l'opération Command & Conquer « contre la faim », il s'est subitement vu entourer par des voitures de patrouille de la police new-yorkaise ! Il faut dire que la Jeep modifiée s'approchait du quartier des affaires (où se situe Wall Street), et la présence de fausses mitrailleuses sur cette dernière ne fut certainement pas étrangère à la subite montée d'adrénaline des forces de police ! L'éditeur s'en est tiré avec une amende de 300 F pour stationnement interdit ! ■

Du 1 février au 6 mars 98  
**Tous les jeux  
sont à Tignes**

Plateforme, réseau, consoles ou PC,  
le meilleur du top et les derniers jeux  
en exclusivité, hébergement\* avec ou sans  
forfait glisse Super Tignes 6 jours.



**MULTIMEDIA  
TIGNES**

Renseignements : <http://www.tignes.net>  
e-mail : [tignes-dev@laposte.fr](mailto:tignes-dev@laposte.fr)  
infoline : 0479 400 440  
Réservation : 0479 400 303



Europe 2  
Une fois par an  
sur la base de la  
location d'un  
studio à personnes  
+ forfait glisse  
+ Jeux.  
Pour des soirées en  
hôtel 2 ou 3 étoiles,  
nous consulter.

	Sem 6	Sem 7	Sem 8	Sem 9	Sem 10
Adulte Ski + RJ	1620	2118	2268	2118	1985
Enfant Ski + RJ	1385	1888	2036	1888	1770
Hébergement Jeux	910	1813	1461	1313	1195

## PAS DE MARIAGE MAIS UN ENTERREMENT

Microprose et GT Interactive, c'est fini avant même d'avoir commencé. Les deux compagnies devaient en effet fusionner pour le meilleur et pour le pire avant la fin de l'année, au terme d'un contrat estimé à 250 millions de dollars. Le 5 décembre dernier, GTI et Microprose ont annoncé qu'ils n'étaient pas encore prêts et que, finalement, ils préféraient rester bons amis. La séparation a beau s'être faite à l'amiable, les deux parties n'en subissent pas moins de lourdes pertes. Microprose a ainsi mis sur le compte de la fusion ratée les 7 à 10 millions de dollars de pertes de son dernier résultat. Tandis que GT Interactive déplore un retard de trois mois sur son planning de sorties. ■

## Ça passe ou ça trépassera

Si le nom *Trespasser* vous dit quelque chose, c'est que vous êtes un lecteur assidu de *Gen4*, ce dont je vous félicite. Ce n'est pas, en effet, la première fois que l'on parle de ce soft dans les *News*. Développé par *DreamWorks Interactive*, ce jeu d'action en 3D affiche depuis peu les caractéristiques de son moteur graphique. Il sera ainsi possible de briser des objets 3D, de sauter (le jeu gère l'ombrage Gouzaud en software ainsi que le Z-buffering et moult effets de transparence). On sait également que *Trespasser* sera optimisé AMD-3D (le processeur faisant suite au K6). Inspiré du film *Le Monde Perdu*, ce jeu vous place dans la peau d'un casse-croûte pour dino malencontreusement égaré au cœur du Site B. ■



## Trop sérieux ?



Le Comdex est au matériel informatique ce que le Salon de l'Automobile est à nos pots d'échappement sur roues. Un salon professionnel donc, sérieux, très sérieux... et peut-être même trop sérieux ! Ainsi, les membres de l'équipe de *Parrot Interactive* se sont vu bottés hors du salon après deux jours de présence. Leurs fautes ? Être les auteurs de produits satiriques comme *MYST* (parodie de *MYST*) et *X-Fools*. Plus grave : ils avaient fait venir sur le salon un sosie de Bill Gates, le boss de Microsoft, pour faire la promotion de Microsoft Windows 98, et ils se sont donc fait jeter dehors *avant* militaire ! Il faut savoir que leur prochain produit est une satire du système d'exploitation le plus controversé de ces trois dernières années, avec pleins de petits logiciels nopolis, de clones d'eux. Comme le *Billgatchi* dans lequel vous devez vous occuper d'un petit animal virtuel, le nourrir avec de l'argent, etc., ou encore ce *Flipper*, *Pinball*, dans lequel la tête de Bill Gates sert de Bumper... Bref, pas de quoi fouter un chat, surtout aux États-Unis où la publicité comparative est autorisée et ce genre de délires plutôt communs. ■



## 4.0, es-tu là ?

Des milliers de fous furieux de la simulation interrogent ainsi régulièrement leur table de nuit pour en savoir plus sur le très attendu simulateur de vol *Microprose 4.0*. Sa date de sortie officielle est désormais le printemps 98. Son chef de projet, Leon Rasensheim, s'est également livré à quelques indiscretions au cours d'une interview on-line. On sait maintenant que le jeu supportera jusqu'à seize joueurs en mode Dogfight via Internet, les autres modes n'étant limités que par la bande passante. Les connexions modem, réseau et serial link seront bien entendu gérées. Compatible Glide et Direct3D, *Falcon 4.0* se démarquera surtout par son accessibilité et son moteur de Campagne totalement dynamique. Missions et objectifs seront ainsi créés aléatoirement. ■



## AU PANIER ?



Mindscape tente de concurrencer Electronics Arts et son excellent *NBA Live 98* sur le terrain des jeux de basket... et ce n'est pas gagné ! Cartes accélératrices 3D non gênées, interface trop simplifiée pour garantir un intérêt de jeu élevé... la version bêta de *World League Basketball* nous a plutôt inquiétés quant à l'avenir du produit. Reste que, d'ici sa sortie, tout cela sera sûrement corrigé et amélioré, il n'y aura plus jamais la guerre, tout le monde mangera à sa faim, euh, je gagnerai au Loto, etc. ■

## WOUP, WOUP, WOUP !

Que nous soyons bien d'accord :

500 Bruitages, de Globale Soft Productions, est totalement dénué d'intérêt, mais vraiment poissant. Ne serait-ce que par les appellations conférées à ses 500 fichiers

« WAV » : « petit galop de cheval passant sur une route gravellée » (avec la faute !), « petit galop de cheval remontant sur une route gravellée puis s'arrêtant », etc. Bon, c'est marrant deux secondes, mais assez vite répétitif et franchement inutile. Qui aurait l'idée d'ouvrir un programme avec les « aboiements d'un colley de grande taille » ? ■



## Westwood tombe dans le Pano



Impatient de ragner sur le juteux marché des jeux de cartes on-line, Westwood Studios vient de lancer aux États-Unis : **Hearts, Spades and Euchre**, une compilation de trois jeux de cartes, jouables à partir du Westwood Chat. Mais que les fans de C&C se rassurent, l'éditeur ne compte pas lâcher sa branche hardcore gamer pour taper la belote avec ses investisseurs ! Ils ont en effet embauché un programmeur dans le seul but de développer cette nouvelle branche ludique. Westwood Studios se développe également en acquérant la société Panoptic Imaging. Cette société, spécialisée dans la création de mondes tridimensionnels, d'animations et d'effets spéciaux (cf. photos d'écran), leur avait déjà fourni de nombreux éléments graphiques pour Blade Runner. ■

## X36 : donnez une autre dimension à vos simulations de vol !

# Saitek



Conçu pour les utilisateurs de jeu sur PC, X36 de Saitek combine un throttle manette de gaz et un joystick d'utilisation idéale pour les logiciels de simulation aérienne et tout autre logiciel de combat et d'aventure.

**Saitek**  
est distribué par Transwarc  
Renseignements au  
01 39 86 96 30  
(www.saitek.com)

Ben dites donc, pour que le rédac chef de Joystick monte au créneau et y déverse abondamment son fiel, c'est que j'ai dû être très méchant ! Il faut dire qu'il s'est chatoiflé sur leur intégrité de journalistes, les p'tits gars d'en face ! Alors, vous pensez, quand j'affirme dans un Coup de Gueule (Gen4 n°104) que [anonyme] a passé un marché avec [anonyme] pour obtenir l'exclusivité du test de [non précisé], ils se sentent immédiatement concernés et se fâchent tout rouge ! Remarque, ça m'apprendra à jouer les Robespierre à deux balles, moi aussi ! Oooh, bien sûr, nous étions en droit d'attendre une réponse un peu plus élégante qu'un babilage du genre « c'est-cui-qu-là-qu-y-est ! » suivi d'une pathétique exhibition de carte de presse mais, comme l'indique l'intitulé de sa réponse (« Coup de sang »), Monsieur Baron est très en colère, il ne se contrôle plus. C'est du moins ce qu'il veut nous faire croire. Très pratique la colère ! Habilement furtive, cela donne tout de suite une tonalité sérieuse aux propos les plus invraisemblables. Bon acteur, M. Baron nous pue dans la scène du « si sont allies trop lon, je dis tout ! » et donne ainsi à son fatras de fausses allégations un semblant de crédibilité. Belle tentative de manipulation, Mister Baron, presque un car d'école ! Le problème, c'est qu'une fois débarrassé de sa tonalité pseudo-colérique, le discours de M. Baron redonne ce qu'il est en réalité, un patchwork d'absurdités (auxquelles il ne croit même pas) dont le seul objectif est de salir notre réputation.

Bon alors que les choses soient claires. Oui, Riven et Age of Empires ont obtenu des notes méritées dans Gen4 (je convie d'ailleurs nos lecteurs à évaluer ces deux jeux... juste pour voir). Oui, une démo exclusive accompagnant notre reportage Eidos... tout comme, dans le Joystick n°85, une démo exclusive de FT Racing était un reportage. Non, nous n'avons jamais passé la démo de Joint Strike Fighter dans Gen4 (un journaliste vérifie l'information, Mister Baron !). Non, nous n'avons pas retardé le test de Conquest Earth par « sympathie » pour Eidos, le produit certifié testable est tout simplement arrivé après notre boudage rédactionnel. Le mois dernier, nous n'avons d'ailleurs pas pu tester FIFA 98 pour les mêmes raisons, alors que Joystick (dont le boudage est plus tardif) l'a fait. Mais là, bien sûr, cela ne posait aucun problème.

En fait, le seul intérêt du « Coup de sang » de M. Baron, mais il ne l'a pas fait exprès, c'est de montrer que toute exclusivité (y compris les notes pour certaines démos) pouvait faire naître le soupçon d'une confusion avec l'éditeur. Soyons sérieux, ce n'est pas le cas. Et si j'ai pu suspecter une faute chronologique de la part de Joystick, c'est que le test exclusif en question - une première - se prêtait à l'émergence d'un tel soupçon. L'occasion pour moi de réaffirmer que cette pratique, si elle devait se généraliser, n'est pas souhaitable. D'ailleurs, dans le but d'informer notre lectorat, nous serions en effet obligés de nous prêter à un principe de vente aux enchères (tel mag propose une meilleure note ? Exclusivité vendue !) et donc de baser notre indépendance journalistique.

Si, pour notre part, nous n'avons jamais accepté de test exclusif, et cela malgré moult propositions d'éditeurs, c'est que nous risquons d'y perdre notre âme. L'avenir nous dira si nous sommes les seuls à défendre cette vision, certes exigeante, de notre métier de journaliste.

Éric Emaux

Carte orange n°208837

Carte de presse deux zones.

## Noël à petits



Il y en aura pour tous les goûts Dans la collection **Classique** Ubi Soft de décembre/janvier vous trouverez : deux simulateurs (A-10 Cobra I et Apache Longbow), un Mah-jong (Shanghai 2), une simulation 3D (Mechwarrior 2) et un jeu de plates-formes (Pitfall). Le tout pour environ 100 F l'unité. Un pack contenant les jeux d'aventure Spycraft et Zork Nemesis sera également disponible à partir de début janvier aux environs de 250 F. Pour moins de 200 F, les amateurs de simulation automobile pourront trouver le pack Rally Championship, comprenant le jeu Europress, plus les dix circuits supplémentaires de son add-on X-Miles (ce qui porte leur nombre total à 28) ■

## PETIT PAPA SIERRA

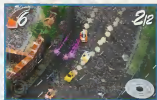
Chez Sierra et pour par cher, vous trouverez une édition royale, un budget et un pack Noël. Ce dernier, modestement appelé Best of Sierra, comprend les sept jeux suivants : 3D Ultra Pinball 2, King's Quest 7, Caesar 2, Silent Thunder, Nascar Racing 2, Print Artist 3 et Red Baron 1. Le tout pour moins de 350 F. Le budget à moins de 100 F est en fait La Galère des Étoiles, une compilation de petits jeux parodiant l'univers Star Wars. Et l'édition royale, vendue aux environs de 350 F, réunit Lords of the Realm I et II (plus le Siege Pack). ■

## Permis de conduire (et de tuer)



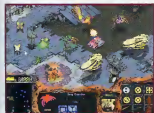
Développé par l'équipe polonaise de Chaos Works, **Excessive Speed** s'annonce comme le nouveau Death Rally. Mi-course de voiture, mi-shoot'em up, ce titre est d'ailleurs édité par Epic MegaGames, à qui l'on doit Death Rally mais aussi Fire Fight. Également développé par Chaos, c'est à ce dernier titre qu'Excessive Speed emprunte son moteur. Au final le jeu sera doté de graphismes haute résolution (640x400) 65 000 couleurs et supportera

Windows 95 en mode Natif (Death Rally utilisant encore le DOS4GW) ainsi que la technologie MMX. Sept voitures, quatorze circuits (avec apparemment un mode miroir) et une option Multijoueur permettant de jouer à huit par réseau-moderne ou jusqu'à quatre sur un même écran achève le tableau. Une future toile de maître peut-être ? ■





## Starcraft rate Noël



Blizzard loupe les fêtes de fin d'année pour la seconde fois. En 1996 c'était Diablo, en 1997 se sera Starcraft. Sa « période » (on va arrêter de parler de « date ») de sortie officielle est désormais fin janvier. Les raisons de ce retard, évoquées par Allen Adham (président et fondateur de Blizzard), sont on ne peut plus honorables : après deux ans d'investissement dans ce projet, l'équipe de développement ne tenait tout bonnement pas à sortir leur jeu avant qu'il ne soit prêt... Blizzard espère malgré tout vendre 600 000 exemplaires de son jeu aux États-Unis et plus d'un million d'unités à travers le monde ! Comme quoi ils ne perdent pas le nord. ■

## LA BOSSE DES MATHS

Participez aux éliminatoires du douzième championnat International de jeux mathématiques avec Génération 4 et trois passionnés, ça vous dit ? Comment ça ils ne sont pas trois mais 120 000 passionnés, du monde entier en plus ? Vous voulez dire qu'il y aurait autant de mathématiciens sur Terre ? Non, je ne peux pas y croire. Je ne peux pas. Quoiqu'il en soit vous trouverez dans le CD-ROM accompagnant ce numéro tous les renseignements pour y participer, les énoncés des jeux et un bulletin de réponse auto-éritable à renvoyer à la Fédération Française des jeux mathématiques. ■



## Lara, maitresse à tout faire ?

Lorsqu'on vous disait que le phénomène Lara Craft prenait des proportions hallucinantes, on ne pensait pas être visionnaire à ce point là ! Eidos vient en effet d'ouvrir sur Internet une boutique virtuelle ([http://www.eidosstore.com/eidosstore/index.id?orderidentifier=icat\\_orderid&eflag=1&referer=http://www.cdmag.com/articles/007/164/eidos\\_store.html](http://www.eidosstore.com/eidosstore/index.id?orderidentifier=icat_orderid&eflag=1&referer=http://www.cdmag.com/articles/007/164/eidos_store.html)) sur laquelle vous pourrez vous acheter toute la panoplie du parfait petit fan de Tomb Raider. Un thermos à l'effigie de Lara Craft, un T-shirt, une casquette et un blouson en cuir (type aviateur). ■

## Série X : la combinaison gagnante

# Saitek

**X6-32m**  
Pad 8 boutons pour PC



**X7-34**  
Joystick 4 boutons pour PC



**X662m**  
Pad 8 boutons pour Playstation™



**X8-30**  
Joystick 4 boutons et throttle pour PC



**Saitek**

est distribué par Transcend  
Renseignements au  
01 39 86 36 30  
([www.saitek.com](http://www.saitek.com))

Playstation est une marque déposée et est la propriété de Sony Corp.

pour plus d'infos sur les produits Saitek, contactez-nous au 01 39 86 36 30 ou visitez notre site internet [www.saitek.com](http://www.saitek.com)



MÉDIA

35 rue Boursault

Venez découvrir son magasin et pro

TOUTE L'ÉQUIPE DE MÉDIASTORE VOUS

Nous vous proposons un service de qualité

Pour tout premier achat

Matrox  
m3Dla nouvelle  
carte 3D

790 F

Promotions  
du mois

199 F



329 F



329 F



319 F

MÉDIASTORE DÉVELOPPE SON  
RÉSEAU DE FRANCHISESCHERS INDÉPENDANTS, PARTICULIERS, VENEZ NOUS REJOINDRE,  
VOUS POURREZ AINSI PROFITER :

- DES TARIFS EXCEPTIONNELS
- DES FORMATIONS THÉORIQUES ET PRATIQUES
- UN IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE ET DES DÉLAIS DE LIVRAISON DÉRIANT TOUTE CONCURRENCE.

CONTACTEZ-NOUS AU : 01 55 30 00 36



309 F



309 F



289 F



309 F



319 F



289 F



319 F



319 F

# STORE

**75017 (mètre Rome)**

**Partez de ses super promos hebdomadaires**

**SOUHAITE UNE BONNE ET HEUREUSE ANNÉE 1998**

**pour des prix défiant toute concurrence**

**Média store vous offre un** 

**JEUX PC CD ROM**[illegible]

## NE 547W H 305 F

MEGA RALLY	230 P
SM TOWNS	274 P
SUN DRAFT	314 P
THEME HOSPITAL	214 P
TONE RAINBOW	114 P
T.M. WAREH2	32 P
T.TIL ANNIHILATION	314 P
UTAH ALL 2	114 P
USA CHAMP. TNS LEAGUE	114 P
VITAL FIGHTER 2	214 P
WHL 5 - UT 2 W7	214 P
WHL 5 - R + TALL	214 P
WHL 5 - WLF 2 K CORP	214 P

**CHARME RESERVE AUX ADULTES**  
**2 CD BONS ACHETES = 1 GRATUIT**

PIPPON OBSESSION H S	119 F
DESIRES ET PERVERSION VOL2	119 F
OGNENI CUNDOLE VOL3	119 F
BLUE GIRL VOL3	119 F
SEXY SQUAD	119 F
DESIRES ET PERVERSION VOL7	139 F
MORE LESBOS	111 F
ANGLES	98 F
TRO AND MORE	125 F
DESIRES ET PERVERSION VOL3	119 F
DESIRES ET PERVERSION VIDEO VOL1	139 F
LES FILLES DE ALDO BERGHAM	128 F
LES FILLES DE MANG ANHER	124 F
PASSEPORT A U BUDAPEST	130 F
PLAISIRS D'AGE MUR VOL1	169 F
FURIES LESBIENNES	105 F
A FLEINES BOULES	105 F
PERVERSIONS INTERDITES	105 F
REVES DE PUCELLES	109 F
FOLLIES ANNALES	109 F
JEUX DE GOD	129 F
FLUJAGE	149 F
LES GOIJNES	149 F
SPECIALE EJACULATION	149 F
SPECIALES LESBIENNES	149 F
SPECIAL JEU DE LANGUE	149 F
SPECIAL DOUBLE	149 F
SPECIALE SODO	149 F
SPECIALE PIPE	149 F
INTERACTIVES A LA CARITE AVEC OLIVIA	149 F
PULSIONS INACTIVES AVEC OLIVIA	149 F
BUTTHUM VOL 1	149 F
THE RETURN MADONE BRONX	149 F
THE DILDO KINGS	149 F
NOUVEAU GAY	149 F
LES DESSOUS D'INTERNET	149 F

## JEUX PLAYSTATION

MOTORBIKER	319 P
FORMULA ONE 97	319 P
CASTLEVANIA	320 P
TOMB RADER 2	330 P
LAST REPORT	320 P
FELONY	320 P
ACE COMBAT 2	320 P
G. POLICE	320 P
CROC	320 P
NHL BREAK AWAY 98	320 P
FINAL FANTASY VII	330 P
FIGHTING FORCE	320 P
HARVEY LUNAR	330 P
RAPID RAGER	300 P
TIME CRISIS + GUN	490 P
RENTEN EVIL CUT (U.S.)	380 P
NHL 98	310 P
IGNOUCOUD	320 P
MOTORMASH	310 P
NBA LIVE 97	190 P
GUST A MOQUE ARCADE 2	140 P
OGDANOLD	310 P
RAYSTORM	290 P
IGNOUCOUD	310 P
V RALLY	290 P
NUCLEAR STRIKE	320 P
JURASSIC PARK 2	320 P
POWER F1	320 P
TITAN WARS	140 P
TUNNEL 21	150 P
MADDEN 98	320 P

## JEUX NINTENDO 64

LURICK	489
ISPRO	499
DOOM 64	479
F1 POLE POSITION	389
WAYNE GRETZKY HOCKEY	449
PILOT WINGS	429
MARIO 64	369
MARIO KART	359
MULTI-RACING	449
NBA HANGTIME	449
PLAST CORPS	359
STAR WARS	479
KILLER INSTINCT	409
WAVE RACE	309
EXTREME G	499
MANETTE COULEUR	199
DUKE NUKEM 3D	499

**BON DE COMMANDE A RETOURNER ou FAXER à MEDIA STORE**

35 rue Boursault 75017 PARIS

Tél. 01 55 30 00 36 Fax : 01 55 30 00 89

G4106

Nom et Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 CP + Ville : .....

Titre	Quantité	Prix unit.	Total

Ras de Port Colissimo 24/48h - 42 F Port normal - 35 F Matinels - 70 F Paiement ☐ par chèque  
☐ Mandat postal ☐ Contre-Remboursement  
 3. la certifie être majeur + signature (pour CD-Rom de charme)

3. la certifié être majeur & signature (pour CD-Rom de charme)

**Participation aux frais de port**

Total



Steve Jackson, directeur de Lionhead



Mark Webley, programmeur



Tim Rance, programmeur

ouverture d'esprit et son enthousiasme étaient si rafraîchissants. L'interview dura plus de deux heures, abordant surtout le sujet des jeux de plateaux stratégiques allemands. Suite à cette rencontre, nous avons continué avec quatre autres amis à organiser entre nous des nuits de jeux. Ce genre de réunion se fait toujours d'ailleurs...

Un jour, dix-huit mois après notre premier contact, Peter est venu à mon bureau, me confiant ses projets d'avenir. Il me demanda si j'étais intéressé pour rejoindre son équipe. C'était une offre que je ne pouvais pas refuser. Après deux ans de journalisme, je voulais moi aussi m'investir dans la création de jeux plutôt que d'en faire la critique. Il y avait juste un petit problème. Je ne connaissais rien à la programmation. « Ce n'est pas un problème, me lança Peter, c'est une chance. Quelqu'un dans l'équipe doit être *saïr d'esprit*... »

### Quatuor de choc

Il y a deux autres directeurs dans cette nouvelle compagnie. Nous nous sommes tous rencontrés en avril 97. Mark Webley est un gars très cool, avec un humour et un sens de la répartie imparables. Même s'il n'aime pas la comparaison, c'est une version amaigrie de John Goodman (le partenaire masculin de la série télé *Roseanne*). Au bureau, il n'arrête pas de sortir des blagues et des piques dans les conversations. Au final, tout le monde se retrouve plié en quatre ! Lors de son passage à Bullfrog, Mark fit l'effet d'une étoile filante. Certains en furent même à envisager son accession au poste de Peter lorsque ce dernier partit. À un moment donné, il s'occupait en effet d'un éditeur développant alors près d'une trentaine de projets ! Lorsqu'il nous a rejoints en avril, il était en plein boom avec le succès de son dernier jeu, *Theme Hospital*, qui venait de détrôner MDK de sa position de leader des charts anglais.

Le quatrième membre de l'équipe fut Tim Rance, ex-analyste/système de la City (quartier des banques à Londres), que Peter connaissait depuis *Populous*. Tim avait en effet programmé la version multijoueur de *Populous*. C'était l'un des premiers jeux multijoueur proposant des connexions sur un réseau. Si Mark est « John Goodman », alors Tim est « Data ». Ses connaissances en matière d'informatique sont incroyables. Vous savez tous ces petits problèmes inhérents à Windows ? Pourquoi est-ce

**S**teve Jackson a été cofondateur de Games Workshop et auteur dans la série de livres *Fighting Fantasy* (Les Livres dont vous êtes le héros). Créateur de jeux et chroniqueur du *Daily Telegraph* (rubrique jeux et puzzles), il est désormais un des directeurs de Lionhead !

« J'ai rencontré Peter Molyneux pour la première fois, il y a environ deux ans. J'écrivais alors une page de jeux et de puzzles pour le *Daily Telegraph*. J'ai organisé une interview pour un sujet sur l'histoire du succès de Bullfrog et l'arrivée prochaine de *Dungeon Keeper*. Immédiatement, j'ai accroché avec sa personnalité charismatique et pleine de vie. Son

Lorsque Peter Molyneux quitta Bullfrog en 97, pour créer un nouveau groupe de développement, ce fut le choc. Pour comprendre sa démarche, nous allons suivre l'évolution de sa nouvelle société, Lionhead, en commençant par le récit de Steve Jackson son directeur !

**Lionhead**

# Naissance d'une

**Bullfrog orphelin !**

Molyneux quittant Bullfrog ? Ce furent les gros titres de nombreux magazines traitant des jeux vidéo en milieu d'année 1997, déclenchant une véritable avalanche de coups de téléphone chez Bullfrog. Les journalistes appelaient à n'importe quelle heure. L'idée d'un tel changement semblait inconcevable, et pourtant...

Peter Molyneux était l'un des concepteurs de jeux les plus respectés du milieu (le créateur de *Populous*, *Powernomgnet*, *Syndicate*, *Magic Carpet*, *Theme Park*). Lui et Bullfrog, sa compagnie, étaient synonymes. Comment a-t-il pu abandonner son bébé, après dix ans de succès ? Et surtout, pourquoi ? Le moment semblait très mal choisi, alors que *Dungeon Keeper* approchait enfin de son terme. L'équipe était déjà sous une énorme pression. Enfermée dans la maison de Peter, en pleine campagne du Surrey, l'équipe travaillait 16 heures par jour, testant et retestant, débuggant et re-débuggant. Finalement, la vérité émergea : les rumeurs étaient fondées. Peter venait de donner sa démission. Deux ans auparavant, Bullfrog avait été vendu à Electronic Arts. Le prix était, comme l'admit Peter plus tard, « une somme d'argent ridiculement importante. » De ce fait, Peter était désormais un homme riche, très riche même. Ainsi en 1997, il fut classé par le *Sunday Times* à la 755e position, proche de gens comme Roger Moore et Noel Edmunds. Mais en privé, il ne se sentait pas très à l'aise avec la culture de société de Electronic Arts. Des réunions de direction sans fin et de nombreux aller-retour entre l'Angleterre et la Californie le minèrent petit à petit. Il voulait simplement retrouver ses premières amours : concevoir des jeux. Peter Molyneux revenait ainsi à ses origines !

que mon e-mail arrive sous forme de caractères incompréhensibles ? Pourquoi est-ce que le curseur de ma souris se balade aléatoirement sur mon écran ? Tim bouffe tous ces problèmes au petit déjeuner ! Lors de notre réunion nous avons parlé surtout boulot. Les tâches attribuées, les budgets, les liquidités, notre stand à l'E3 d'Atlanta et comment faire pour que Lara Croft soit notre récep-

**« Le mois prochain, Demis arrive...  
et Lionhead ne sera plus jamais  
la même compagnie ! »**

tionniste. Mais l'essentiel de nos discussions tourna autour du nom de la compagnie. À l'origine, Peter et Mark avaient choisi « Lionhead », du nom du hamster de Mark. Malheureusement, cet honneur fut une charge trop lourde pour ce dernier. Le hamster mourut. Nous l'avons pris comme un mauvais augure et nous avons décidé de changer de nom. Un certain nombre de titres nous accrochèrent. Les principaux étaient « Black Box », « Midnight » et « Hurricane » (le nom de joueur de Peter). Mais aucune de ces idées n'emporta la palme. Nous avons fini notre réunion par des parties de football et de croquet, en jeu de plateau ! Une semaine plus

tard environ, Peter appela. Qu'est-ce que je pensais de Red Eye ? Une décision rapide devait être prise, car le magazine *Edge* voulait faire une interview. Devait-il nous citer sous le nom de Red Eye ou de Lionhead ? Nous aimions tous Red Eye. « The Edge » annonça donc un scoop avec le nouveau nom de la société : Red Eye. Nous n'aurions jamais dû nous précipiter de la sorte. Nous avons découvert en effet qu'il existait déjà beaucoup de compagnies nommées Red Eye ! Il y avait une Red Eye Records, Red Eye Productions et plus grave, le site Internet *redeye.co.uk* était déjà pris. Lionhead ne présentait aucun de ces problèmes. Tim avait déjà déposé le site *lionhead.co.uk*. Et nous avions même des cartes de visite à ce nom. Avec toutes nos excuses à Jason Brookes du magazine *Edge*, nous sommes donc revenus à notre idée d'origine. Au premier regard, le nom de Lionhead ramène à des notions du lion britannique, du roi de la jungle et de visions majestueuses du même genre. La vérité est totalement différente. La compagnie a en fait le nom d'un hamster décédé... ■



Peter Molyneux,  
directeur technique



Demis Hassabis,  
programmeur

Propos recueillis par Didier Latil

# future star !

**E**xist les Orcs et autres gobelins mal emboûchés, le prochain jeu de rôle Interplay délaisse l'héroic-fantasy pour le post-apocalyptique. Mutants body-buildés, insectes sévèrement mandibulés, robots psychotiques et pillards Mad-Maxés du bulbe constitueront très prochainement l'essentiel de vos fréquentations. Par bonheur, vous aurez de quoi leur faire la conversation : pistolets, fusils à pompe, lance-flammes, lance-roquettes, couteaux, barres à mine, grenades, mitrailleuses et j'en passe. Bref, de quoi s'assurer un minimum de répondant. Développé en interne chez Interplay, Fallout est disponible depuis un peu plus de deux mois aux États-Unis où il a remporté un franc succès, tant commercial que critique. S'il met autant de temps à traverser l'Atlantique, ce n'est aucunement par défaillance de sponsoring, mais pour cause d'intensive francisation. Car si le jeu fait la part belle aux combats en mettant à la disposition du joueur un arsenal digne du Nimitz, il n'en néglige pas pour autant les dialogues. Évidemment, tous les person-



nages n'ont pas la même conception d'une conversation... à bâtons rompus ! Le vôtre y compris d'ailleurs. Chaque joueur a en effet la possibilité de créer son propre héros à partir de caractéristiques physiques, de traits de caractère et de talents divers. Au final, vous pouvez contrôler un ersatz de Conan le barbare, peu porté sur la tirade, ou un fluet tchat-queur du type new-yorkais neurasthénique. Quoi qu'il en soit, vos pérégrinations post-apocalyptiques vous amèneront à rencontrer des personnages plus ou moins signifiants pour le développement de l'intrigue. Les plus importants voient leur visage modélisé apparaître en gros plan dans l'interface de



Faisant fi de la 3D et de l'héroic-fantasy, Interplay s'apprête à livrer Fallout, un jeu de rôle mêlant avec succès aventure en temps réel et combat au tour par tour. Quant à savoir s'il sortira effectivement le mois prochain, c'est une autre histoire.



**Bunker Palace Hotel**

**Fallout**





dialogue. En fonction de vos questions, vous verrez s'élargir le sourire de votre interlocuteur, à moins que son visage ne prenne l'aspect grimaçant d'un dieu aztèque, auquel cas la conversation à toutes les chances de tourner court !

### Faites-vous des amis

Jeu de rôle oblige, vous pourrez vous faire accompagner par des personnages tiers, ces derniers prenant leurs propres décisions en cours de combat. Linéaire, Fallout l'est aussi peu que le parcours d'un ivrogne sadiquement abandonné au milieu d'une patinoire. Si votre objectif principal consiste à ravitailler en eau votre abri antiatomique natal, vous vous apercevrez bien vite que le scénario d'interplay

ne se limite pas à une bête opération de sauvetage. Vous aurez à déjouer maints complots et à accomplir une multitude de quêtes selon un ordre de priorité qu'il vous incombera de déterminer. On est plusieurs à la Rédac à avoir fini la version américaine du jeu, sa durée de vie moyenne a ainsi été estimée à 40 heures. Comme dans Diablo, une multitude d'objets n'attend qu'un regard concupiscent de votre part et un presto mouvement de curseur pour aller rejoindre votre inventaire (dans les limites du raisonnable). L'interface de dialogue se prête également au troc, et si vous développez vos talents de pickpocket, il sera possible de détrousser presque tous les personnages du jeu ! Amis comme ennemis, cela va sans dire. Faites tout de même attention à ne pas vous faire choper, votre karma pourrait s'en ressentir (et qui désirerait être réincarné en chaise à bascule ?). Le karma correspond en fait à votre réputation, celle qui vous précèdera lorsque vous franchirez les grilles d'un nouveau village ou entamerez une conversation avec un inconnu. Certaines missions, dites d'intérêt public (comme l'éradication de pillards ou de créatures mutantes anthropophages), augmenteront votre capital confiance, d'autres, moins reluisantes (évacuation définitive d'un leader charismatique), vous l'entameront de façon drastique. Drastique... c'est également l'adjectif définissant le mieux les mesures qu'il me fallut prendre pour délaisser Fallout et m'atteler à la rédaction de cette news ! ■

Thierry Falkoz



**R**ares sont les jeux de stratégie en temps réel qui font l'impasse sur le genre humain : Warcraft 2, Dark Colony, Conquest Earth... Dans chacun de ces titres, vous pouviez non seulement jouer des créatures au look particulièrement gratiné mais également des types bien de chez nous. Et bien, dans Warbreeds, les événements se déroulent dans une galaxie suffisamment lointaine pour que l'homme n'y ait pas mis ses gros pieds bellistes. Pas de paix, cependant, puisqu'apparemment, en tout lieu de l'univers, le «voisin» tient toujours le rôle de l'affreux envahissant dont il



convient de calmer brutalement les ardeurs. Dans Warbreeds, ce sont donc quatre clans *aliens* aux caractéristiques différentes qui vont se malaxer la tronche, le tout selon des modalités connues : construction d'infrastructures, production d'unités militaires puis batailles épiques. Si on retrouve dans Warbreeds tous les éléments qui fondent le genre C&C-like, les concepteurs ont néanmoins repris toutes les bonnes idées développées depuis le titre fondateur : possibilité de sauvegarder puis de «rappeler» divers types de formation (en ligne, en colonne, etc.), déplacements par waypoints, attribution de comportements aux unités (autonomie, agressif... cinq en tout). Ils n'ont pourtant pas oublié d'apporter leur pierre à l'édifice ! La plus grosse originalité du jeu repose indubitablement sur son système d'*upgrade* des unités. Jusqu'à présent, vous

pouviez développer vos unités sagement dans votre coin puis, après avoir effectué tous les *upgrades* nécessaires, fondre sur l'ennemi ou attendre sa venue. Or dans Warbreeds, les unités les plus performantes ne s'obtiennent pas par développement autarcique mais par récupération de gènes sur les cadavres ennemis, ces gènes vous permettant de doter vos unités (modulables) d'armes organiques plus puissantes. L'attentisme n'est donc plus possible, vous allez rapidement devoir rencontrer l'ennemi, lui pétrir la tronche, et lui voler du code génétique ! Que ce soit en solo (30 missions) ou en multijoueur (jusqu'à huit joueurs sur le Net et en réseau), le concept peut séduire, non ? ■

Éric Ernaux



Dans la longue cohorte des jeux de stratégie en temps réel, une nouvelle recrue semble déjà se détacher des rangs. Son matricule ? Warbreeds. Ses armes ? Des principes originaux doublés d'une accessibilité immédiate. Son objectif ? Vous renverser !

Rencontre du 3<sup>e</sup> génotype

# Warbreeds

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Ubi Softed Orb Entertainment / Sortie : février 98

# Prêt ?



Démarrer

## SIDEWINDER Force Feedback Pro



Recommandé pour :

Daytona USA Deluxe

Flight Simulator 98

G.Police

Red Baron II

Sabre Ace

Spearhead

Tomb Raider II

Prenez vos précautions avant de jouer avec le nouveau joystick SideWinder Force Feedback Pro.

Ses moteurs intégrés vous restituent chaque mouvement, chaque sensation, chaque impact de vos personnages ou de vos appareils. Plus rapide grâce à son processeur intégré, entièrement programmable et surtout indestructible, SideWinder Force Feedback Pro introduit LA véritable interactivité dans les jeux multimédia. **Quand vous l'aurez, vous n'aurez qu'à bien vous tenir.**

**Offre de lancement :** SideWinder Force Feedback Pro est livré avec 2 jeux : MDK Mission Laguna Beach et Interstate 76.



### Microsoft

Jusqu'où irez-vous ? [www.microsoft.com/france/chezvous/](http://www.microsoft.com/france/chezvous/)



En fait, Jack n'est rien d'autre qu'un quiz... mais quel quiz ! Vif, original, drôle, très éloigné du très sage et très poussiéreux Trivial Pursuit, il vous entraînera dans un maelström de questions poilantes et de commentaires délirants. Un must !

Jack constitue le seul quiz au monde qui reste digeste après plusieurs heures de jeu... presque un miracle ! A priori pourtant, peu de différence avec Questions pour un champion : une série de questions de difficulté variable (de 1000 à 6000 F) avec quatre réponses au choix pour chacune et... vite, vite, vite, on appuie le premier sur sa petite touche, au cla-

vier, pour tenter d'empocher la somme mise en jeu !

A priori donc, pas de quoi se pâmer de bonheur et pourtant, c'est le délire le plus total ! Aucune question banale, genre « En quelle année... », mais de véritables sketches de type radiophonique, bourrés de clins d'œil (télévisuels, poli-

tiques, etc.), de propos irrévérencieux, d'allusions « cul » et de détours déjantés... le tout pour un résultat hautement jubilatoire ! Alors bien sûr, quiz oblige, tout cela manque de belles images... mais qu'importe ! Les commentaires omniprésents de l'animateur, toujours vifs, toujours différents (un exploit !), donnent tellement de relief et de couleur à l'ensemble que l'on en oublie la sobriété visuelle du jeu. Avec Jack, aucune lassitude. Les parties sont courtes (10 à 30 minutes selon le nombre de questions, 7 ou 21, et le nombre de joueurs, 1 à 3), les questions déjà posées ne réapparaissent pas et, outre les questions à choix multiples, d'autres types d'épreuves ponctuent agréablement chaque partie : « Rimatologie » (retrouver une expression connue à partir d'une proximité phonétique), « Coul-couça » (épreuve de type oui/non dans laquelle vous devez dire si tel ou tel fromage est à pâte cuite ou molle, par exemple) et « Jack Attack » (appairer deux mots ayant un lien entre eux : un livre avec son auteur, un animal avec son cri, etc.). Humour, rythme soutenu et diversité, Jack réunit tous les critères d'un quiz idéal auquel on préférera, pour l'intensité du délire, jouer à plusieurs. Seul petit défaut, la durée de vie de Jack n'est pas exceptionnelle (800 questions). Cependant, il y a un tel travail de création (questions et commentaires) et d'interprétation (animateur), qu'il mérite largement son prix, environ 250 francs. Indispensable. ■

Éric Ernaux

Poursuite triviale

Jack

Notre sélection

"Zork... huitième :  
Plus beau et encore plus  
personnel." PC Team

LA MAGIE DE ZORK VOUS APPELLE

# ZORK™

Grand Inquisiteur

Recherche, esprit et énigmes et chasseur de trésor exceptionnel pour retrouver  
les trois objets magiques qui sauveront le Grand Empire somnolent de Zork.

Expérience en graphismes surprenants, musique féerique et vue  
360 degrés (modeur Z-vision) souhaitée mais pas indispensable.

APRÈS ZORK NEMESIS, DÉCOUVREZ LE NOUVEAU CHÂTIÈRE DE LA CÉLÈBRE SÉRIE ZORK  
SUR PC CD-ROM WINDOWS 95. AVENTURE ET HUMOUR GARANTIS.

ACTIVISION

NOT LINE GDI SOFT  
01 45 65 46 32  
N° 01 45 65 46 32

<http://www.ubisoft.fr>  
[www.activision.com](http://www.activision.com)



Ubi Soft

Activision et Zork sont des marques déposées. Ubi Soft, l'Ubisoft et son logo sont des marques déposées. Tous les autres noms de produits ou de sociétés sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

 **Géant.** J'ai envie

## Développeurs 3D

• Avec des ventes en nette progression pour ses cartes 3D Voodoo et Voodoo Rush, 3Dfx a enregistré une avancée de ses ventes de 40% au dernier trimestre 1997. L'annonce de l'arrivée, début 98, de très nombreuses cartes 3D à base de la nouvelle puce Voodoo 2, laisse augurer quant à elle un avenir radieux. Seule ombre au tableau, la carte 2D/3D (nom de code Banshee) a été repoussée de plus de trois mois !

• Le patch Direct3D, consacré à **Virtua Fighter 2** (le jeu de baston Sega) est disponible depuis le 9 décembre sur le Net. Vous le trouverez également sur le CD-ROM de démo, ainsi que ceux (3Dfx) de **Furtrucks** et **Shadow Warrior**.

• **Microsoft** est revenu sur sa décision de ne point supporter l'**OpenGL**. L'annonce s'est faite conjointement avec **Silicon Graphics** et devait mettre un terme aux multiples débats mettant en cause la qualité de l'API Direct3D de Microsoft (de nombreux développeurs avaient été jusqu'à lancer sur Internet une pétition anti-D3D et pro-OpenGL !).

L'apparition des cartes 3D pourrait bien provoquer l'avènement de groupes de développeurs français. Nous avons ainsi pu découvrir **Rayland**, constitué de développeurs et de demomakers expérimentés ayant travaillé sur des jeux comme *Down in the Dumps* (Haku Studio), *Commander Blood* (Cryo) et sur des démos PC tel que *Contrast*... Ils ont eu la chance de rencontrer les responsables 3Dfx lors du dernier E.C.T.S. de septembre et après avoir montré leur démo *Mad Trax*, il leur a été demandé d'en réaliser une pour le *Comdex*. Bref, les choses semblent plutôt bien engagées pour nos Raylandeurs, très satisfaits... « par les librairies fournies par 3Dfx, et le suivi ainsi que l'assistance technique, très efficaces et professionnels. »



À la sortie de **X-Wing vs TIE Fighter**, nous avions tous émis des grognements inintelligibles sur le manque d'intérêt du jeu en Solo. Hé bien, il semblerait qu'il existe un dieu pour les Wookies, car *Tail on Balance* et *Power* reconforte enfin les amateurs de jeu Solo et les mordus de Multijoueur. Arrivé trop tard pour faire l'objet d'un test complet, nous l'avons quand même essayé, histoire de vous livrer nos premières impressions. D'abord, le jeu supporte désormais

les cartes 3Dfx et PowerVR. Ensuite on peut piloter le fameux B-Wing, qui combine puissance de feu et maniabilité, reléguant au placard ce lourdard de Y-Wing. On regrette simplement de ne pas pouvoir l'utiliser dans les missions originales du jeu. Côté missions, *Balance of Power* est bien équipé, puisqu'en plus de nouvelles « mêlées » et missions d'entraînement, on trouve une nouvelle bataille et deux Campagnes de 15 missions chacune, l'une jouable du côté de l'Empire, l'autre du côté Rebelle. Bref, les fans de *X-Wing vs TIE Fighter* devaient être comblés !

## LucasArts restaure l'équilibre



## L'OMBRE ET LA PROIE

On l'aura attendu un petit peu, mais le patch 3Dfx de **Shadow Warrior** est enfin disponible. Les textures sont floues et les décors en 3D ne pixellisent plus. En revanche les monstres, les armes et les éléments de décor contrastent cruellement avec l'ensemble et, comme pour *Outlaws*, cachent leur différence derrière un effet de flou. Un second patch devrait voir le jour sous peu, afin de corriger quelques bugs d'affichage et de permettre au joueur de changer de résolution avec la touche F5.

## Les Suédois n'ont qu'une parole

Les développeurs l'avaient promis au cours de plusieurs interviews on-line, le patch 3Dfx destiné à **Furtrucks** est finalement disponible depuis quelques semaines dans sa version française Je dis LE, mais il faudrait plutôt dire LES patches. Le premier se contente de lisser encore un peu plus les textures et de rendre le jeu totalement fluide en 640x480 sur un petit Pentium. Le second patch multiplie par deux la vitesse d'animation ! Au final, je vous conseille de conserver les deux patches, tant l'accélération provoquée par le second est conséquente ! En revanche, pas de réelle nouveauté, tous les effets graphiques (brume, éclairs, neige, etc.) étaient déjà gérés en software dans la mouture originale du jeu, et aucun n'a été rajouté.





# Les maîtres du jeu



## I-War



Un jeu mêlant action et stratégie qui repousse les limites de la simulation spatiale.

Un réalisme et des graphismes époustouflants !

## F22

DID AIR DOMINANCE FIGHTER



Le meilleur simulateur de combats aériens.

Un réalisme à couper le souffle. Une étendue de vol gigantesque.

## PAX IMPERIA

EMINENT DOMAIN

THE ULTIMATE IN REAL-TIME INTERGALACTIC STRATEGY AND COMBAT



Le 1<sup>er</sup> jeu de stratégie spatiale en temps réel. Graphismes et animations superbes.

## A L'AUBE D'UNE NOUVELLE CIVILISATION



Jeu de stratégie hyper réaliste. Simulation de civilisation en temps réel. Liberté de choix "Mégane" ou "simulation".

Gestion de l'expérience, de la diplomatie, des alliances basées sur le troc...

Pour connaître le magasin le plus proche de chez vous, composez le 08 36 60 42 68 (2/23 la minute).

**Géant. J'ai envie**

## DUNGEON KEEPER AUX OUBLIETTES ?

Le croirez-vous ? Le patch Direct3D consacré à Dungeon Keeper pourrait (notez le conditionnel) être téléchargeable sur le site Bullfrog au moment où vous lirez ces lignes. Début décembre, sa disponibilité n'était « plus qu'une question de jours », d'après des sources Bullfrog... Avec la sortie de ce patch Direct3D, la disponibilité de l'add-on, et l'ancien patch destiné à améliorer l'I.A., il ne manquera plus à Dungeon Keeper qu'un patch Multijoueur assurant au jeu une bonne stabilité sur le Net ! Allez les gars, encore un p'tit effort ! ■

## La rage du type dans le moteur

Après Dark Earth et avant Le Cinquième Élément, Kalisto nous propose **Ultimate Race Pro**, une course automobile jusqu'à la réserve aux cartes PowerVR, avec lesquelles elle était vendue en bundle. Distribuée par Microprose, cette nouvelle version est désormais compatible Direct3D et 3Dfx. Jouable à 30 images par seconde sur un P166 équipé de 32 Mo de RAM, et d'une Monster 3D en niveau de détail normal, cette course s'avère satisfaisante d'un point de vue technique. Les conditions météo sont gérées, et la nuit peut tomber d'elle-même (sans prévenir). Jouable via le Net, **Ultimate Race Pro** proposera six parcours différents (18 circuits au total) dont une arène. Celle-ci comprendra des tremplins, des bonus et la possibilité d'annihiler ses adversaires. ■



## Un nouveau Jedi en janvier



Ne sortez jamais sans votre Jedi, vous pourriez prendre froid. C'est du moins ce dont était persuadé le maître de George Lucas, causant chez ce dernier de graves traumatismes. Nous, on s'en fout puisque ça nous a valu Jedi Knight. Et maintenant ça nous vaut **The Mysteries of the Sith**. Celui-ci emprunte aux (excellents) romans de Timothy Zahn, le personnage de Mira Jade, qu'il sera possible d'incarner en mode Solo, le personnage principal étant Dark Kyle. Ajoutons à cela 20 nouveaux monstres, 14 nouvelles missions et 15 niveaux Multijoueur qui seront également de la partie, ainsi qu'un mode CTF (capture de drapeau) et « Tue le crétin-avec-le-Ysalamin » (équivalent au mode Chucken de Outlaws, le poulet étant remplacé par une étrange petite créature appelée Ysalamin). De nouvelles armes seront également ajoutées, l'une d'elles permettant de geler ses adversaires (comme l'un Solo à la fin de *L'Empire Contre-attaque*). Sans oublier de nouveaux bonus (comme la *flash bomb* à la Shadow Warrior), de nouveaux pouvoirs (dont la possibilité de lancer son sabre laser) et un système de caméras à la Duke. ■



## Un d'enfer

Avec **Pandemonium 2**, le joueur aura à nouveau le choix entre l'argus le bouffon et Nibko la magicienne. Si le premier a pris du poil au menton, la seconde semble au mieux de ses formes. Je pense que le succès de Tomb Raider n'est pas étranger à la subite et plantureuse croissance de notre héroïne ! Quoi qu'il en soit, le jeu se déroule une nouvelle fois en *simili-3D*, l'utilisation de la 3D autorisant des mouvements de caméra et des angles de vue originaux. Chaque zone regorge de bonus, d'ennemis, de pièges et de passages secrets, le tout agrémenté de décors étonnants, avec notamment de nombreux effets exploitant les possibilités de la carte 3Dfx. Pas de grosses nouveautés donc, mais une bonne suite en perspective, pour début 98 ! ■





**THE**


**PARTICLE  
SYSTEMS**

93%

2

# Envie d'action Jouez Creativ



**Adieu l'ennui  
bonjour l'action.**

Creative Labs, créateur du standard sonore Sound Blaster, a pensé à tout pour le plaisir du joueur avec sa nouvelle gamme de produits. Tout d'abord le plaisir des yeux avec la **Graphics Blaster Extreme**. Cette carte graphique vous plonge au cœur de l'action avec une 3D et un rendu de réalité à l'accélération des jeux Direct 3D et Open GL. La 2D et la vidéo ne sont plus en retard grâce à un affichage pouvant atteindre une résolution de 1280 x 1024 en millions de couleurs. Le plaisir des oreilles ensuite avec la **Sound Blaster AWE64 Gold**. Ses multiples effets numériques en temps réel et les SuperFants téléchargés dans la RAM de 4 Mo, vous assurent des sons supercuts. De plus en plus de jeux utilisent d'ailleurs le potentiel historique de cette carte. Et puis ? Mais pour vraiment passer le mur du son, il faut lui associer les hauts-parleurs et le caisson de basses des **SoundWorks CSW200**. Enfin pour profiter de la dernière génération de jeux et du cinéma à la maison, rejoignez la révolution du DVD avec la **kit PC-DVD Encore Dax2**. Celui-ci est constitué d'un lecteur de deuxième génération et d'une carte de décodage MPEG 2 avec la technologie exclusive Creative Ex2.

Choisissez Creative aujourd'hui. Votre PC ne sera plus jamais le même. **Vos loisirs non plus.**

Créez votre service clientèle au 01 39 70 00 00 pour plus d'informations ou notre Minitel au 3615 Creative (2,26 F TTC/min), 3617 Creative (5,57 F TTC/min).

# ons ? ive !

Achetez un Sound Blaster AWE64 Gold et recevez 200 en dollars de votre ancienne carte.



### Sound Blaster AWE64 Gold

- 48 voix 16 bits
- EMU 3D Audio real 3D
- mémoire interne 512k
- sortie RCA
- sortie numérique S/PDIF



### Kit PC-DVD :

- Réajuste la révolution des jeux DVD
- lecteur de deuxième génération
- lit tous les CD même les CD-R
- carte de compression MPEG2
- peut lire les DVD-Vidéo et CD-Vidéo
- sortie TV (format PAL ou NTSC)
- vitesse 2X pour les DVD (2.7 Mo/s)
- vitesse 2X pour les CD (3 Mo/s)



### Graphics Blaster Exxtreme

- carte vidéo accélératrice 2D, 3D et vidéo
- compatible Open GL et direct 3D
- processeur 3D Libs Permuto 2
- 4 Mo de mémoire
- compatible Windows 95 et Windows NT 4.0



### SoundWorks CSW200

- Système de haut-parleurs de qualité HI-FI, complément idéal de votre Sound Blaster AWE64 Gold.
- 2 satellites et un caisson de basse
- blindage magnétique
- puissance totale : 58.2 Watts RMS
- distorsion harmonique totale : 0.1 %
- impédance : 4 Ohms

C'est clair, votre PC a du potentiel !

**CREATIVE**

WWW.CREATIVE.COM

© Copyright 1997, Creative Technology Ltd. "Sound Blaster", "AWE64", "AWE64 Gold", "Sound Blaster AWE64 Gold", "Creative", "Sound Blaster AWE64 Gold", "Creative Technology Ltd." sont des marques de Creative Technology Ltd. Tous les autres noms de produits ou de sociétés sont des marques déposées ou des noms commerciaux respectifs. Les spécifications sont provisoires.

VIDEO

## Du rab de Tsui



Jouissif. Ce film est tout simplement jouissif. Second long métrage de Tsui Hark, réalisé en 1980 après l'échec commercial de son *Butterfly Murders*, le réalisateur de Hongkong pète les plombs et livre un *Brain Dead* avant l'heure. Poursuivis par une secte d'anthropophages psychotiques, les acteurs se prêtent avec force grimaces à ce jeu de massacre ultra-gore, d'un mauvais goût totalement assumé. 17 ans après, *Histoires de Cannibales* possède la même frénésie communicative et surprend encore par son audace sanguinolente. **Histoires de Cannibales** - Tsui Hark - HK Vidéo.

## DEMAIN, J'ARRÊTE

...l'arrêter, oui, plus de «demain j'arrête». Oh, bien sûr, j'aurais pu continuer d'arrêter... mais le paradoxe devenait de plus en plus insupportable. En plus, je sentais poindre les prémices d'un danger... assez effrayant. Et c'est normal, quand on arrête tous les maux qu'il y a et cela sans jamais rien commencer de vraiment nouveau, on finit par n'avoir plus grand-chose à arrêter. A terme, afin d'écrire ce billet d'humeur, j'aurais même été obligé d'arrêter des trucs sans les avoir jamais commencés... un crêpe le 11-11-11, un lieu et place de ce billet, je n'aurais donc un aperçu critique d'un site Internet dédié aux livres, à la BD ou au cinéma. Une coccolante initiative, non ?

Eric Emieux

SEET DE

## À marée basse

(Re)connu pour sa trilogie des *Légendes des Contrées Oubliées* et sa contribution au magazine *Casus Belli*, Ségur n'a pas réalisé cette nouvelle BD avec Chevalier (le scénariste des *Légendes*). Et ça se sent. Doté de graphismes sublimes, cette histoire à l'eau de rose surprend puis déçoit, avant de plonger le lecteur dans cette torpeur que l'on appelle «ennui».

**Le Roi des Méduses** - Ségur & Szalewa - Delcourt.



COMICS

## Faux pas !

Après le génialissime *Cet enfant de salaud*, ce cinquième volet de la série *Sin City* déçoit terriblement. Scénario sans épaisseur, graphismes inégaux, lenteurs dans l'intrigue... Frank Miller a manifestement fait de la récup' dans ses cartons à dessins pour nous pondre cette BD, certes honorable, mais peu représentative de son immense talent. Bo !

**Valeurs familiales** - Frank Miller - Vertige Graphie.



DO FLEUVE

## Fendage de gueule !

Enfin le cinquième tome *Lanfearst de Troy* ! Dans un monde médiéval-fantastique, Lanfearst et ses compagnons, armés de personnages maladroits et/ou brutaux, affrontent de gros méchants pour la conquête du pouvoir. Humour omniprésent, légèrement teinté d'érotisme et de sang, dessins splendides, scénario excellent... à posséder absolument !

**Le Frisson de l'Haruspice** - Arleston & Tarquin - Soleil.



## Mytale

L'assole-pour-compte par un empire fasciste sur une planète pauvre de l'univers, une colonie humaine choisit une voie de développement générique. Création de guerriers s'approchant plus du crabe que d'autre chose, développement de capacités psychiques pour la caste dirigeante. 2 000 ans plus tard, une tempête vient mettre le souk là-dedans. Partant d'un postulat original, l'auteur arrive à nous faire lire 500 pages d'affilée avec un certain plaisir. **AyerdhalEd, j'ai lu.**



## Les Cantiques de Mercure





## Hollywood chewing-gum



Il y a Thierry et ses vidéos HK, Eric et ses «demain j'arrête» et moi, Cédric avec les livres de Pratchett. Ce dixième volet des *Annales du Disque-monde* s'attaque au tout puissant Hollywood. Et quand le cinéma débarque dans l'*hérité-fantasy*, cela donne des remakes de *Autant en emporte le vent* ou de *King Kong* (cette fois-ci, une femme géante enlève un sang). Un chef-d'œuvre, comme d'habitude...

Les Zinzins d'Olive-Oued - Terry Pratchett - l'Atalante.

SÉRIE CULTE 7

## Les copains d'abord

On a beau voir les rires enregistrés, *Friends* constitue l'un des meilleurs sitcoms jamais réalisés ! Langage décontracté et humour omniprésent... un monument ! Alors, certes, tous les épisodes ne sont pas également drôles mais si vous ne connaissez pas cette série ou ne l'avez vue qu'en V.F., sachez que les cassettes de la première saison sont désormais disponibles en V.O.S.T. *Friends* - Warner Bros.



BOUQUINUS REX

## Dino Gaga

Il y a les gentils dinosaures intelligents qui vivent en communauté avec des humains. Et puis il y a les méchants dinosaures, intelligents eux aussi, qui bouffent tout ce qui passe ! Et puis il y a encore les méchants humains qui veulent tous les attraper pour les vendre ! Et puis il y a des baffes qui se perdent ! Ouais, si j'attrape celui qui a classé ça dans la collection Best-Seller, j'm'en vas lui expliquer la signification du mot antioché !

*Dinotopia, le royaume perdu*  
A.-D. Foster - Lefrancis.



VIE SECRÉTÉE

## Tabasco Girls

Tout n'est pas rose dans la vie d'une *prop star* à gros nichons. Il ne suffit pas de se trémousser avec une jupette «razimut», il faut avoir du talent ! R. McGibbon nous narre avec moult détails (ah, la séance de photos où Geri nœ - l'énorme nousse - se tri... sur la plage), l'itinéraire des cinq *Girls* qui, à coup de privations, de travail et de sacur allaient se hisser au top. *Spice Power* - R. McGibbon - Ed. 84.

Le Neuvvième Cercle était déjà particulièrement frappé, alors que dix des Cantiques ! Sauts incorporés, deus et immortels, combat éternel du bien (Léonard de Vinci) contre le Mal (une @E@ de bombe sexuelle), désespoir et mélancolie, wahou, tout y est ! Venise est ravagée par la peste, Mercane, le vœu dieu grec, s'en prend plein la tronche, mais que voulez-vous, les temps changent et les dieux passent de mode. Étant de noirceur ! Fabrice Collin Ed. Mnémos.

## Le Grand Cirque

CLOSTERMANN

## Le Grand Cirque



Clostermann est notre as français le plus connu à l'étranger, au même titre que Guguinier ou Lucade. Le *Grand Cirque* a d'ailleurs été créé par Lucadeur comme étant l'un des meilleurs témoignages de la Seconde Guerre mondiale. Livre sinistre, Clostermann y exprime son admiration pour les pilotes (alliés et ennemis) qui, comme lui, bravaient la mort tous les jours. Un livre dédié à tous ceux qui croient encore à l'honneur et à la chevalerie. Pierre Clostermann Ed. Flammarion.

## Adios Schéhérazade

Donald Westlake  
Adios Schéhérazade

Tous ceux qui ont fait de l'écriture leur profession ont, à un moment ou un autre, connu l'angoisse de la feuille blanche Pour Edouard Topilas, le problème est différent. Pour commencer, il écrit des romans parra. Ensuite, il n'est pas écrivain, mais juste le nègre... d'un pseudonyme ! Un nègre asseint à un rythme infernal qui finit par craquer et plonger dans les affres d'une introspection aux conséquences cataclysmiques Donald Westlake Ed. Seuil Policiers.



BOUQUIN CUCULTE

## Orthodoxe

Ben on sait pourquoi ce bouquin s'intitule « le guide officiel de *Friends* », il n'y a rien de plus ! Un résumé des épisodes de la première saison, quelques répliques choisies, les interviews (brèves et convenues) des six héros de la série et une poignée de photos *glamour*... bref, aucune valeur ajoutée ! Dire qu'un type a osé se proclamer « auteur » de ce guide... merde, autant déposer un brevet sur le vent !

*Friends*, le guide officiel – David Wild – Éd. 84.

DESSINS DROLES

## Histoires sans parole

Auteur de nombreux dessins humoristiques sans parole, on retrouve chez Quino la même volonté qu'avant Sempé (celui de *Rien n'est simple*) de

faire sourire tout en faisant passer un message, une morale. Ce genre d'humour a un peu vieilli. Reste quand même une majorité de dessins fabuleux de drôlerie et d'inventivité qui méritent à eux seuls que l'on se procure ce recueil.

*Laissez-moi imaginer* – Quino – Glénat.

REVUE COLLECTIVE

## Le saviez-vous ?



Dans son numéro 42, le magazine de poche *Phénix* consacre un dossier d'une centaine de pages aux séries télé, de *X-Files* à *Shogun*, en passant par *Millennium* et *Babylon 5*. Quant au numéro 43, son dossier est consacré à Crichton (le papa de *Jurassic Park*), mais il contient également un gros plan sur Wes Craven et une brève introduction à la BD américaine. Tentant, non ?

*Phénix* - Collectif - Lefrancis.

BOUQUIN SANS IMAGE

## Des pensées sans compter !

ALBERT JACQUARD

## Petite philosophie à l'usage des non-philosophes

Calmann-Lévy

De « Autrui » à « Yin et yang », en passant par « Démographie, Éthique, Liberté » ou « Technique », cet abécédaire philosophique constitue une base de réflexion pour tous ceux qui souhaitent donner un sens à ce monde de #@%&! Ceci dit, n'attendez aucune réponse fondamentale... la philosophie est d'abord l'art de poser les questions « autrement » et, de ce point de vue, Jacquard ne s'en sort pas trop mal. *Petite philosophie à l'usage des non-philosophes* – Albert Jacquard – Calmann-Lévy.

## Pluies de Rêves



*My-human, mi-hydran, Cat le Polon a perdu ses pouvoirs télépathiques en tuant un humanoïde. Se retrouvant sur la planète originelle des Hydrans, il est rejoint par les deux communautés jusque-là hybride. Il va pourtant faire son possible pour réaliser l'impensable, faire cohabiter humains et hydrans. Sur fond de police, une très belle histoire de S.F. qui pourrait parfaitement augurer notre futur... euh, les pouvoirs psychiques en moins, bien sûr.*

Joan D. Vinge/Éd. Fal Lu.

## Le Caveau



Un type ordinaire qui, face à une situation suspecte, s'improvise enquêteur... on croit d'abord à une version adulte du Club des Cinq ! Il n'en est rien. Dans la lignée des polars psychologiques, *Le Caveau* vous invite à accompagner cet « enquêteur du dimanche » dans son travail d'investigation, à abandonner des pistes pour en suivre d'autres, à épouser ses soupçons, à créditer sa version des faits... alors que tout cela est d'abord le produit de son inconscient ! Attendez, puis de son imagination, il y a effectivement une énigme policière, mais son passé soigneusement reboulé (et on le comprend !) l'entraîne vers des interprétations qui, sur la base de faits et de témoignages concrets, sont crédibles (pour le lecteur) mais s'avèrent fausses. Intéressant, non ? En plus, loin des polars psychologiques à la *Bulleau* ou *Narcey* (Gusar Froide, Les Diaboliques, etc.), *Le Caveau* mélange le suspense, sans pour autant infliger au lecteur d'interminables lenteurs. À lire.

Claude Amoz/Éd. Hors Commerce.

# Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.  
18 Magasins en France

## CONFIGURATIONS OPTIMATE

CYRIX P200+ 4890 Fttc

Pentium 166 MMX INTEL 4890 Fttc

Pentium 200 MMX INTEL 5490 Fttc

Pentium 233 MMX INTEL 6090 Fttc

AMD K6 200 5200 Fttc

Configuration donnée à titre d'exemple, il est autre assemblage possible sur demande.

Carte mère Chipset TX PRO • 512 Ko  
Pipeline Burst intégré PCI E-IDE UDMA  
16 Mo EDO ext. à 128 Mo • Disque dur  
2,1 Go QUANTUM Pioneer • Lecteur  
disquettes • Carte vidéo PCI 1 Mo ext. à  
2 53 V+ • Clavier, souris, minitour  
Ecran haut de gamme 14" SVGA coul.  
B.R. N.E.

(Garantie 1 an / site)

**KIT MULTIMEDIA**  
Lecteur CD-ROM 20x  
+ Carte son 16 Bits  
+ H.P. 25 Watts  
**670 Fttc**

Carte mère Chipset LX Shuttle  
Slot One AGP UDMA 512 Ko • 32 Mo  
SDRAM 10 ns • Disque dur 3,2 Go  
QUANTUM UDMA 33 • Carte vidéo PCI 2  
Mo 53 • Lecteur disquettes, Clavier, souris  
Moyen ou Grande Tour ATX  
Ecran 15" SVGA couleur BR NE

(Garantie 1 an / site)

Pentium II 233 9490 Fttc

Pentium II 266 10 450 Fttc

Pentium II 300 12 150 Fttc

## CONFIGURATIONS ULTIMATE

Configuration donnée à titre d'exemple, il est autre assemblage possible sur demande.

## GROUPEZ-VOUS !!!

Et calculez vos nouveaux tarifs...

Remise de 3%  
pour 5 configurations

Remise de 5%  
pour 10 configurations

**3%  
5%**

Neuf conseils pour économiser 100 000 Fttc

### Options sur configurations :

15" de base / 15" SMILE Cromaclear  
17" SMILE MULTIMEDIA  
17" SMILE DL / 17" SMILE Cromaclear  
Modèle 4.0  
Windows 95 OEM  
Pack Office 97 PME / Pro étudiant  
Moyen Tour / Grande Tour

400 / 450 mte  
2200 mte  
3 000 / 2 000 mte  
100 mte  
120 mte  
100 / 200 mte

CM SOYO ATEC / CM SOYO TX ou ATC 5000  
CM Shuttle TX S69 Jumperless  
HD Quantum UDMA 3,2 Go / 6,4 Go  
HD 4,3 Go Maxtor UDMA  
16 Mo supplémentaire EDO  
Souris Microsoft  
Clavier Naturel / Clavier Keytronic

50 / 200 mte  
150 mte  
150 / 150 mte  
200 mte  
300 mte  
120 mte  
300 mte

Les écrans sont garantis 3 ans pièces et main d'œuvre dont 1 an sur site (sauf marque TRUST)

S.A.V. 48h par échange standard (sauf écrans & imprimantes) Garantie 1 ans pièces, 5 ans main d'œuvre (uniquement sur les unités centrales)

# Airashi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.  
18 Magasins en France

**SCANNER**  
4800 dpi



**ENCEINTES**  
25W



**OLITEC 56000**



**BIC**  
4200



## ECRANS

14" MPR2 1024x768	1190 ttc
15" MPR2 1280x1024	1690 ttc
15" SMILE Cromadear	2140 ttc
17" SMILE MULTIMEDIA	3390 ttc
17" SMILE DL / Cromadear	3890 ttc
17" NOKIA XI	5240 ttc

## MEMOIRES CPU

SIMM 8 Mo 32 Bits 60 ns EDO	180 ttc
SIMM 16 Mo 32 bits 60 ns EDO	380 ttc
SIMM 32 Mo 32 bits 60 ns EDO	800 ttc
SDRAM 32 Mo 10 ns	1000 ttc
CYRIX ou IBM 200+	990 ttc
PENTIUM Intel 166 / 200 / 233 MMX	790 / 850 / 910 ttc
AMD K6 200	1400 ttc
PENTIUM II + vercible 233 / 266 / 300	3490 / 4090 / 4690 ttc

## PORTABLES

LEO + 166 MMX TTT 12" HD 1.4 Go 16 Mo CD 10x	17990 ttc
TEXAS Instruments 133 Mhz DSTN / HD 1.4 Go / 16 Mo	18990 ttc

## CARTES MERES

Carte mère Chipset ATC 512 Ko évol. P233 SOYO UDMA	540 ttc
Carte mère Chipset TX 512 Ko SOYO ATC 5000 ou UDMA	710 ttc
Carte mère Chipset Intel Triton 512 Ko évol. P466 Shuttle TX Jumperless UDMA	740 ttc
Carte mère Chipset Intel Triton 512 Ko Asustek TX P4	1310 ttc
Carte mère Chipset Intel Triton 512 Ko évol. P466 Asustek TX-97-E UDMA	1210 ttc
Carte mère Shuttle Chipset Intel LX UDMA évol. PII 333 pour PII	1190 ttc
Carte mère Asustek Chipset Intel LX Jumperless UDMA évol. PII 333 ATX pour PII	1590 ttc

## MULTIMEDIA

Lecteur 24x Pioneer "Slot in" ou Toshiba	610 / 660 ttc
Lecteur CD ROM 20x / 24x Creative	510 / 560 ttc
Carte son 16 Bits Stereo 100% Cpt SB	120 ttc
Carte son Gravis Ultra Sound + Wave Table	290 ttc
Carte son Sound Blaster 16	320 ttc
Carte son Sound Blaster AWE 64	580 ttc
Hauts Parleurs 2x20 W/25 W/50 W/150 W	85 / 95 / 165 / 265 ttc
Caméra SONY couleur CCD	650 ttc
Télécommande PC / Pistolet + Jeux	250 / 290 ttc

## CARTES GRAPHIQUES

S3 Trio 64V+ ou V2 1 Mo ext. 3.2 Mo	795 ttc
S3 Trio 64V+ ou V2 2Mo	745 ttc
S3 Virge 2 Mo / 4 Mo	295 / 345 ttc
Diamond Monster 3D 4 Mo (OEM)	1190 ttc
ATI Xpert 4 Mo	995 ttc
RAINBOW RUNNER	1480 ttc
MILLENNIUM II PCI ou AGP 4Mo / 8 Mo	1300 / 2190 ttc
Matrox 3D / Matrox Mystique II 4 Mo	790 / 895 ttc

## DISQUES DURS

HD 4,3 Go Quantum Cyclone (5,25")	1440 ttc
HD 6,4 Go Quantum Cyclone (5,25")	1990 ttc
HD 2,1 Go Quantum Pioneer (3,5")	480 ttc
HD 2,1 Go Western Digital UDMA (3,5")	440 ttc
HD 3,2 Go STRATUS MEDIA (3,5")	1440 ttc
HD 4,3 Go MAXTOR Ultra DMA (3,5")	1890 ttc
HD 5,1 Go MAXTOR Ultra DMA (3,5")	2190 ttc
HD 6,4 Go STRATUS Ultra DMA (3,5")	1740 ttc
HD 8,4 Go STRATUS Ultra DMA (3,5")	3490 ttc

## IMPRIMANTES CANON

BJC 150 Bulle d'encre (Win 95)	840 ttc
BJC 250 Bulle d'encre	990 ttc
BJC 4200 Bulle d'encre	2240 ttc
BJC 4300 Bulle d'encre	1480 ttc
BJC 620 Bulle d'encre	1890 ttc
Laser LBP 660 WPS	2090 ttc
BJC 4550 A3+A4 / BJC 5500 A2+A3+A4	3490 / 3600 ttc
Kit Photo realism pour 4200 + 50 feuilles Haute Def.	140 ttc
Appareil photo numérique Power Shot 350	2590 ttc
Appareil photo numérique Power Shot 600	5690 ttc

## DIVERS

Souris blanche / Souris Microsoft Intellimouse	40 / 160 ttc
Lecteur 3,5" 1.44 Mo / Lecteur LS 120 Mo	140 / 590 ttc
Lecteur ZIP 100 Mo interne / externe	830 / 1290 ttc
Clavier 105	90 ttc
Clavier Natrel Keyboard Microsoft / Keytronic	390 / 190 ttc
Mini tour / moyen tour / grand tour	110 / 130 / 410 ttc
Tiroir extractible pour disque dur	700 ttc
Scanner à plat LEO Carte SCSI + Soft. 16 M de couleurs	4190 ttc
Scanner sur port parallèle + Soft. 16 M de couleurs	850 ttc
Carte Ethernet BNC + RJ45 PNP ISA / PCI	140 / 170 ttc
Carte MODEM High Speed Numéris	840 ttc
Fax Modem AT&T 28800 Interne	490 ttc
Fax Modem US R 33600 Interne / Fax Modem 33600 externe	490 / 590 ttc
Modem Olitec Self Memory 56000	1290 ttc
USR Messages 56000 externe	1290 ttc
CD-Rom Verige + Gravage des données	180 ttc
Gravureur 2x/6x + Soft.	
(JVC ou Philips ou Mitsumi ou Yamaha)	2390 ttc
Gravureur 2x/6x réinscriptible + Soft.	2990 ttc
Joystick ou Joypad	90 ttc
Double Joypad Gravis + Quadrupleur + Jeux FIFA	290 ttc
Appareil Photo Numérique KODAK DC20	1290 ttc

## CD ROM Verige TRAXDATA

15 f par 10 - 14 f par 50 - 13 f par 100 - 12 f par 500

## LOCATION GRAVEUR

2500 pour 4000 / 4000 pour 8000

Consommables tous types, nous consulter  
Financement possible, nous consulter

Avec l'indication de la référence, les prix indiqués dans le tableau sont susceptibles d'être modifiés sans préavis. Les prix indiqués dans le tableau sont susceptibles d'être modifiés sans préavis. Les prix indiqués dans le tableau sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

# Hiroshi Group

## Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

### 18 Magasins en France

#### NASH COMPUTER

46-52, avenue Jules Julien  
31400 TOULOUSE  
Du lundi au samedi  
Tél: 05 61 25 86 73  
Fax: 05 61 32 62 02

#### ON LINE COMPUTER

1, rue Gullaumin  
87000 LIMOGES  
Du lundi au samedi  
Tél: 05 55 34 81 16  
Fax: 05 55 34 81 16

#### LITE COMPUTER

42, rue de l'Arsonal  
68100 MULHOUSE  
Du lundi au samedi  
Tél: 03 89 66 38 88  
Fax: 03 89 66 38 88

#### LITE COMPUTER

Place Delatre de Tassigny  
68000 COLMAR  
Du lundi au samedi  
Tél: 03 89 66 38 88  
Fax: en cours

#### LITE COMPUTER

27, Quai Felix Marchal  
57000 METZ (Face Préfecture)  
Du lundi au samedi  
Tél: 03 87 75 19 29  
Fax: 03 87 75 19 29

#### MICROSYS COMPUTER

21, avenue des Etats-Unis  
31200 TOULOUSE  
Du lundi au vendredi  
Tél: 05 61 13 04 30  
Fax: 05 61 13 04 30

#### CYBERTEK

153, cours Gambetta  
33400 TALENCE  
Du mardi au samedi  
Tél: 05 57 96 75 81  
Fax: 05 57 96 75 81

#### PC TOP

48, rue Montpensier  
64000 PAU  
Du lundi au samedi  
Tél: 05 59 32 78 12  
Fax: 05 59 32 78 12

#### MICRO PLUS

22, Carrer Major Edifice Calones  
MS DE LA CASE PRINCIPAL D'ANDORRE  
Du lundi au samedi  
Tél: 00 376 800 306  
Fax: 00 376 800 306

#### LITE COMPUTER

21, rue de la Krutenau  
67000 STRASBOURG  
Du lundi au samedi  
Tél: 03 88 36 52 00  
Fax: 03 88 36 52 00

#### TOP - COMPUTER

Centre commercial Ledere  
31120 ROQUEGARNON  
Du lundi au samedi  
Tél: 05 61 72 45 43  
Fax: 05 61 72 45 43

#### PIPELINE INFORMATIQUE

61, rue Raymond Vitor  
81100 CASTRES  
Du lundi au samedi  
Tél: 05 63 35 47 01  
Fax: 05 63 35 47 01

#### PC PRICE

4, rue des charmettes  
69100 VILLEURBANNE  
Du lundi au samedi  
Tél: 04 78 89 88 33  
Fax: 04 78 89 88 33

#### PC PRICE

91, cours Bérliat  
38000 GRENOBLE  
Du lundi au samedi  
Tél: 04 76 96 42 42  
Fax: 04 76 96 42 42

#### ISLAND COMPUTER

C.C. Nigolion 19 cours Nigolion  
28000 AJACCIO  
Du lundi au samedi  
Tél: 04 95 51 46 61  
Fax: 04 95 51 46 62

#### GIGA COMPUTER

20, avenue Général Guillaud  
66000 PERPIGNAN  
Du lundi au samedi  
Tél: 04 68 68 19 12  
Fax: 04 68 68 19 12

#### GIGA COMPUTER

23, boulevard Marchal Joffroy  
11100 NARBONNE  
Du lundi au samedi  
Tél: 04 68 41 02 67  
Fax: 04 68 41 02 67

#### GIGA COMPUTER

67, Avenue de Gramont  
37000 TOURS  
Du lundi au samedi  
Tél: 02 47 75 07 77  
Fax: 02 47 75 07 77



Hiroshi Group sur le Net

Vos idées, vos remarques :  
nico-h@MSN.COM

#### SERVICE TECHNIQUE

Du lundi au vendredi 9h à 19h  
Le samedi 9h à 13h  
37, Avenue Jules Julien 31400 TOULOUSE

05 62 26 25 23

#### S.A.V SOUS 48H

Dans tous les magasins Hiroshi Group

#### NUMERO REVENDEURS

05 61 55 55 02  
Fax : 05 62 26 52 90  
K-Bis exigé pour tout dons

Pour la région EST  
une Hot Line est à  
votre service ou  
3 88 36 56 00



#### VENTE PAR CORRESPONDANCE

Centralisation des appels, du lundi au vendredi de 9h à 18h30



05 62 26 60 01



05 61 55 16 89



SUR PAPIER LIBRE À : HIROSHI GROUP - 46/52 Av Jules Julien 31400 TOULOUSE

Livraison de 24 à 72H Frais d'expédition: 100Frc jusqu'à 5 Kg, 150 Frc jusqu'à 10 Kg et 250Frc pour une configuration complète.VPC ouvert de 9h à 19h, du lundi au vend.éd. SAV sous 24H Paiement par carte bleue ou par chèque. Commande par fax, courrier ou téléphone. Tous nos prix sont TTC

# Le futur du jeu sur Internet

**I**maginez un peu un gigantesque hôtel californien, l'Onne Hotel de Los Angeles. Au milieu de la foule, on pouvait retrouver Richard Garriott (patron d'Origin et créateur de la saga Ultima), mais aussi Peter Molyneux (ex-patron de Bullfrog), Gene Quinn (vice-président de MTV), Michael Wolfman (DreamWorks), Paul Sams (directeur général de Battle.net), Kevin Bachus (chef de produit de DirectX chez Microsoft), Richard Glosser (vice-président de la Columbia/TriStar Interactive). Il s'agissait du premier véritable séminaire destiné à définir les modèles de ce que seront les services de jeux sur Internet dans les années à venir. Plus franchement, il s'agissait pour eux de trouver les meilleures façons pour se faire un maximum de fric avec cette entité tentaculaire et instable qu'est le Web. Tout le monde s'accorde en effet pour dire que le marché du jeu sur Internet va rapporter des milliards de dollars. Mais à qui ? Et comment ?

## À la conquête du Net

Il faut avouer que pour l'instant, c'est carrément l'arsénal dans ces services, qui offrent aux joueurs la possibilité de jouer via Internet à des produits classiques, ou à des jeux, exclusivement *on-line*. À l'origine, ces services étaient payants,

À l'occasion du Salon : The Online Games Conference & Expo, qui se déroulait il y a quelques semaines à Los Angeles, tous les intervenants majeurs du monde du jeu vidéo sur PC se sont retrouvés. Le but de cet événement ? Essayer de fédérer un peu la pieuvre Internet pour créer des services de jeux homogènes et attractifs !

le plus souvent sous forme d'abonnement. Mais, avec l'arrivée d'initiatives gratuites du type Battle.net, ou QuakeWorld en début d'année, et surtout celle de Mplayer en février, cela a déclenché un effet boule de neige et désormais, tout le monde se prépare à lancer des services «gratuits» en ligne pour les joueurs. Plus que cela, ce sont de véritables chaînes Internet qui sont en train d'apparaître, proposant une gamme de services ciblés par centre d'intérêt des consommateurs, allant du jeu, aux annonces de cinéma, en passant par l'achat dans des boutiques via Internet, l'appartenance à de véritables clubs, etc. Tout ceci est bien sûr alléchant pour les publicitaires qui se ruent

désormais pour être présents sur tel ou tel site. Du coup, très rapidement, cela devrait devenir très bon marché. Bon, et nous, pauvres Français, où en sommes-nous ? Toujours un peu à la traîne, avec quelques rares services en français, encore payants, des coûts de communication encore élevés et une population plutôt frileuse, même si de ce côté-là, les choses semblent bien évoluer. Depuis peu cependant, l'Association des Fournisseurs d'Accès à Internet, regroupant donc les principaux intervenants sur le marché français (MSN, AOL, ...), travaille à l'élaboration de divers standards pour de futures discussions avec les ministères concernés. L'espoir fait vivre. ■

Didier Lailly

## Barbie ne rigole pas !

La célèbre poupée de Mattel manque cruellement de sens de l'humour. Un internaute *Barbiephobe*, avait en effet créé un site satirique, avec de nombreuses photos retouchées de la sculpturale et glaciale poupée de plastique, la présentant en Alien pour la Barbie X-Files, en Lolo Ferrar américaine pour la Barbie Dolly Parton... Bref, un délire pas bien méchant qui a suscité une réaction immédiate des avocats de Mattel, ceux-ci ont sommé le fournisseur de l'hébergement du site de virer son propriétaire sous peine de recevoir *allico presto* la visite de Ken en personne ! En fait, plusieurs personnes, ayant créé ce genre de sites, ont reçu des lettres similaires, la plupart d'entre eux ayant immédiatement fermé leur site. Malheureusement pour Mattel, il n'y a rien de plus dangereux que d'énervé la population internet, surtout lorsqu'il s'agit de liberté d'expression. Du coup, les sites satiriques, reprenant et amplifiant l'affaire ont fleuri, comme la star incriminée sur les étagères des magasins de jouets en cette fin d'année. Si vous voulez voir ce qu'il reste de la page en question, allez sur : <http://www.users.interport.net/%7EEnupier/barbie/barbie.html>. ■







## Menace intergalactique

Nous avons déjà parlé de VR-1 dans ce numéro avec leur jeu Fighter Ace, actuellement en beta-testing sur l'Internet Gaming Zone, mais cette boîte de développeurs semble avoir plus d'une corde à son arc. En effet, VR-1 propose en parallèle sur son propre serveur un autre jeu en bêta, **UltraCorps**. Il s'agit cette fois d'un jeu de stratégie, avec comme but ultime la domination de l'univers, rien que ça. Chaque joueur prend ainsi en charge la destinée d'une race extraterrestre, développe de nouvelles technologies, de préférence celles qui font mal à ceux d'en face, et lance ensuite ses flottes interstellaires à l'assaut du système voisin. Si vous aussi, vous vous sentez une âme de Maître de l'Univers, vous pouvez au moins participer à la bêta en allant sur leur site à : [www.vr1.com](http://www.vr1.com). ■

## Une @ction de choc

La prise de conscience de l'importance des nouvelles technologies de l'information, Internet en tête, semble enfin avoir touché les plus hautes sphères et pour preuve, vous risquez d'entendre parler de l'association @ction. On y retrouve divers hommes politiques (André Santini, vice-président de l'Assemblée, Philippe Quéau de l'UNESCO, Pierre Laffite, député, etc.), qui ont pour but de promouvoir et de développer ce secteur dans lequel nous avons pris beaucoup de retard. <http://www.afuu.fr/ACTION>. ■

## Alliance de choc

Le 25 novembre dernier, Microsoft France et France

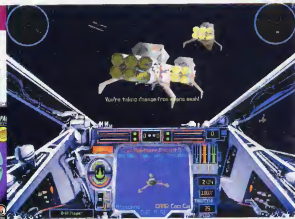
Télécom ont annoncé un accord pour, je cite : « Démocratiser l'usage professionnel et personnel d'Internet. » L'idée de base est donc de développer, aussi bien les matériels que les outils, pour favoriser le développement d'Internet et en particulier les accès numériques via Numéris. Ainsi pour commencer, Avantage Numéris Internet propose de nouveaux tarifs sur les communications Internet par Numéris (35 % de remise), et un accès Internet par Numéris à 128 Kbits/s. Parmi les autres nouveautés, notons en outre un service conjoint Wanadoo/MSN, le premier gérant les abonnés et le second le contenu des services proposés ; mais aussi une chaîne Internet : « Tout en ville » ([www.toutenville.com](http://www.toutenville.com)), pour annoncer sur le Net, ville par ville, des informations localisées ; et également des ordinateurs « prêts à l'emploi », pour moins de 5000 F. Il serait aussi question du Kiosque, de France Télécom, accessible via Windows 98 (Wanadoo Illico). ■



- **Wanadoo**, le service en ligne de France Télécom, annonce plus de 85 000 abonnés fin novembre 97 avec un objectif de 100 000 fin de l'année et de 400 000 fin 1998. Pour aider Wanadoo, les tarifs ont sérieusement baissé (95 F pour une connexion illimitée par mois au lieu de 145 F, et 45 F pour trois heures par mois au lieu de 55 F). Mais surtout les 190 F de frais d'inscription sont supprimés.
- Aux USA, courant décembre, s'est déroulé l'Action Humanitaire contre la famine **Riven**, pour recueillir des fonds et de l'aide pour les défilés (<http://www.rivenaction.com>).
- **Subspace** n'est maintenant en série, mais toujours pas en France. Entre-temps, vous pouvez toujours récupérer la démo sur le site [subspace.vie.com](http://subspace.vie.com) qui permet quand même de jouer on-line avec trois niveaux différents. ■

## Arnaque stellaire

Ça faisait longtemps que l'on n'avait pas eu droit à un add-on non-officiel... Cette fois-ci, il s'agit de **Stellar Combat**, comprenant des tas de missions pour Descent 2 et X-Wing vs TIE Fighter. Comme d'habitude, il faut se méfier du petit descriptif au dos de la boîte, et en fait, je cite : « 125 missions pour Descent 2 et X-Wing vs TIE Fighter », on n'en trouve que 25 pour ce dernier jeu ! De plus, le manuel parle de trois batailles, qui en fait n'ont rien de batailles dans le sens strict de X-Wing vs TIE Fighter, puisque vous ne pouvez jouer la plupart d'entre elles qu'en Solo du côté Rebelle. Certes les missions sont originales, et plutôt bien conçues, mais ça fait un peu jeune, surtout avec la sortie imminente de l'add-on, officiel lui : *Balance of Power* ! ■



Nouvelles additions à  
notre carnet d'adresses :

#### Cybermaniak

2, rue de Sanequemes,  
67000 Strasbourg.  
Tél. : 03 88 32 30 40  
Créé début novembre 97  
10 PC P233 MMX, 64 Mo de  
RAM, cartes 3Dfx, écrans  
17 pouces. Tarifs, de 35 à 50 F  
de l'heure

#### Net-K

66, rue Esquemoise,  
59000 Lille  
Créé début octobre 97  
8 PC P200 MMX, 32 Mo  
de RAM. Tarifs N.C.

#### Multiplayer

103, rue Meunier,  
59000 Lille  
Tél. : 03 20 15 85 01  
Créé mi-novembre 97  
8 PC K5 233, 64 Mo de RAM,  
cartes 3Dfx, écrans 17 pouces.  
Tarifs, de 30 à 50 à F de l'heure

#### La Boîte O'Net

30, avenue Louis Bordes,  
93240 Stains  
Tél. : 01 48 21 13 21  
Créé mi octobre 97.  
7 PC Pentium 200. Tarifs N.C.  
Accès Internet

#### Net Games

54, rue de l'Aumône-Vieille,  
13100 Aix-en-Provence,  
Tél. : 04 42 26 60 41.  
Créé mi-avril 97  
12 PC K5 200, 32 Mo  
de RAM, cartes Viper 330  
et 3Dfx, écrans 17 pouces  
Tarifs, de 20 à 40 F de l'heure  
Accès Internet Numéris

#### Tetranet

23, rue Viete,  
75017 Paris.  
Tél. : 01 46 22 19 00.  
Créé début novembre 97  
8 PC PII 233, 32 Mo de RAM,  
cartes 3Dfx, écrans 17 pouces.  
Tarifs, de 40 à 50 F de l'heure.  
Accès Internet ●

## Eureka, j'ai trouvé !

Ça n'arrive pas souvent, mais parfois, on trouve des bouquins intéressants qui peuvent servir de référence sur Internet. C'est justement le cas du dernier livre de chez Micro Application, **Trucs, Astuces et Secrets Internet**, dans la collection **Dossier Spécial**. Même s'il repompe allègrement quelques chapitres d'un bouquin précédent (*Configuration et Optimisation de l'Internet*), vous y trouverez tout ce qu'il faut pour configurer votre PC, le dépanner, vous connecter aux services en ligne, et d'autres encore. Même les utilisateurs avisés auront des chances de tomber sur un chapitre qui leur en apprendra un peu plus. Une bonne raison de s'alléger d'une centaine de francs ! ■



## Des Orques à l'oriental



Les amateurs d'aventure peuvent aller affronter l'inconnu dans ce nouveau jeu de rôle on-line, Lineage, créé par des Coréens, comme vous l'aurez sans doute deviné en regardant cette image du jeu (ah, non ?). Heureusement, une version en anglais semble aussi être disponible. Si le jeu n'en est qu'à ses débuts, ne proposant que d'une liste de quatre personnages à incarner, et un jeu d'actions assez sommaire, il a le mérite d'être accessible à tout le monde pendant sa phase de test. Si vous voulez aussi participer au bêta-testing, allez à : [gala.i-fand.net/lineage.html](http://gala.i-fand.net/lineage.html). ■



Tel que c'est parti, l'Europe ne semble pas près d'accueillir un serveur **Ultima Online** ! Selon **Electronic Arts et Origin**, il n'est pas question de

distribuer le jeu par chez nous avant... Noël 98, et encore rien n'est confirmé. En fait, même s'ils ne l'admettent que du bout des lèvres, une distribution à l'échelle mondiale de **Ultima Online** ne sera envisagée qu'une fois le jeu débarrassé de ses bugs, autant dire pas avant les calendes grecques ! Alors faites comme nous, passez à autre chose, ou tentez votre chance en commandant le jeu directement aux États-Unis. Mais assurez-vous auparavant de la qualité de votre connexion. Pour ce faire, vous pouvez utiliser un excellent programme de diagnostic, **Lo!Trace**, téléchargeable sur le site : [www.primenet.com/~simpson/](http://www.primenet.com/~simpson/) ■



## Le continent perdu...



# ENFLAMMEZ votre PC pour les fêtes de fin d'année !



**PC JEUX - 91%**

"La nouvelle référence du genre !"

**GEN 4 - HIT ★★★★★**

"Le jeu de foot à posséder absolument."

**PC FUN - 17/20**

"Sega nous gratifie d'un excellent jeu, jouable et complet."

**PC MAG LOISIRS - 16/20**

"Worldwide Soccer est un excellent jeu de foot-arcade, aussi jouable que spectaculaire."

**Très Bon**

**FOR 97** du meilleur jeu de sport sur PC



**PC MAG LOISIRS - 16/20**

"Le meilleur jeu de combats en 3D sur PC. Un hit !"

**GEN 4 - HIT ★★★★★**

"Une conversion flamboyante."

**PC JEUX - 89%**

"Virtua Fighter 2 a gagné en beauté sa couronne de meilleur jeu de combat sur PC."

**PC PLAYER - Très Bon**

"Une vraie réussite et un jeu inmanquable pour les fous d'action. Brava Sega !"



**PC TEAM - 90%**

"C'est l'éclate assurée pour les amateurs, petits et grands."

**PC JEUX - 81%**

"Comme toujours Sonic fait preuve d'une grande qualité de réalisation et d'une bonne dose de fun !"



SITE WEB :  
<http://www.sega-europe.com>

## SEGA PC

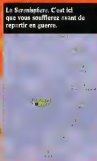
Vous ne verrez plus votre PC de la même façon.

## L'ÉTHÉR DU NET

Je rêvais d'acheter une île. Pour draguer, c'est utile. Et bien pour environ 350 balles, le rêve devient réalité. En plus, elle est assez bien située ! Juste au-dessus de nos têtes en fait, plutôt calme hein ? Alors chérie, si on s'envoyait en l'air ?



L'encercllement est  
un bon moyen pour bloquer  
votre adversaire.



Le Simphonie. C'est ici que vous soufflerez avant de repartir en guerre.



Un aperçu de l'arsenal disponible selon le niveau de votre prêtre.

**Éditeur** Ubi Soft. **Format** CD-ROM PC Win95. **Genre** stratégie. **Prix** env. 350 F. **Sortie** disponible. **Config. mini.** 486 DX66, 16 Mo, connexion Internet 9600 Bps, vidéo 1 Mo. **Config. recom.** P133, 32 MB, modem 28800.



Une partie s'organise à trois. Tous Niveaux 1, ça va chauffer !



À l'abandon ! La proximité des îles présume un combat insupportable. Ça va chauffer !

### Missions et rôle de l'Etat



**Vous avez intérêt à bien gérer votre territoire  
sinon vous vous retrouverez à court de place.**





Combat canon contre canon. La victoire est une question de stratégie.

Les dieux sont satisfaits et les Parias se déchènent sur moi... ça va banger pour mon matricule !

## LE CONTRE-POIS DE FIER

- ★ Netstorm, semble changer agréablement des tribunaux fous de stratégie en temps réel, mais finalement on retrouve encore le même concept : pour vaincre, vous devez récupérer le plus de ressources
- ★ Le plus vite possible, et aussi tenter de submerger l'adversaire. Si les joueurs différents parlent une bonne idole, dans les faits les débutants peuvent difficilement vaincre un adversaire après quelques heures plus haut qu'un
- ★ L'est un contenaire, un amiti de base, ça revanche, le jeu se d'une stabilité étonnante sur le Net ?



L'affrontement entre niveau 1 et niveau 2... l'arbitre gagne à coup sûr.

## Internet Storm, abîmé !

Le jeu de stratégie en temps réel est un genre de jeu qui a connu une véritable explosion ces dernières années. On ne compte plus les jeux de stratégie en temps réel qui ont été publiés ces dernières années. On ne compte plus les jeux de stratégie en temps réel qui ont été publiés ces dernières années.

On ne compte plus les jeux de stratégie en temps réel qui ont été publiés ces dernières années. On ne compte plus les jeux de stratégie en temps réel qui ont été publiés ces dernières années.

L'ennemi est encerclé. Malheureusement il n'est pas mort. Inutile de construire.



Ce canon est puissant et tire de loin, mais attention, il ne peut pas faire de rotation.











# Close Combat

## LA MÈRE DES BATAILLES

## Un Pont Trop Loin

Vous qui avez lutté avec acharnement contre l'intelligence artificielle dans les rues d'Arnhem et les zones d'atterrissage de Hollande, essayez-vous à l'ultime challenge : se battre contre des soldats commandés par un leader compétent. Humain quoi !

Une fois l'ultime scénario terminé, il n'y a plus qu'à attendre le lancement de *Close Combat*. Vous serez évidemment le premier à aller combattre quelques minutes sur le jeu, mais les scénarios suivants ne vous offriront pas le même plaisir. Les missions de campagne sont conçues pour être jouées en ligne, et c'est là que le jeu prend tout son sens. Vous pouvez jouer en solo, mais c'est en ligne que le jeu prend tout son sens. Vous pouvez jouer en solo, mais c'est en ligne que le jeu prend tout son sens. Vous pouvez jouer en solo, mais c'est en ligne que le jeu prend tout son sens.

### Où jouer à *Close Combat* ?

On peut jouer à *Close Combat* sur PC, mais c'est en ligne que le jeu prend tout son sens. Vous pouvez jouer en solo, mais c'est en ligne que le jeu prend tout son sens. Vous pouvez jouer en solo, mais c'est en ligne que le jeu prend tout son sens.



Le jeu est conçu pour être joué en ligne, et c'est là que le jeu prend tout son sens. Vous pouvez jouer en solo, mais c'est en ligne que le jeu prend tout son sens.



Le jeu est conçu pour être joué en ligne, et c'est là que le jeu prend tout son sens. Vous pouvez jouer en solo, mais c'est en ligne que le jeu prend tout son sens.

© 2004 EA GAMES

### Carnet d'adresses

Internet Gaming Zone : [www.igz.com](http://www.igz.com)  
 IGN : [www.ign.fr](http://www.ign.fr)

# Le Chou chou

Nouveau ! 3 SUISSES présente la micro

# La Micro facile

avec les Nouveaux Services 3 Suisses

3 SUISSE

## DANS NOS 2 BOUTIQUES, NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION



LES NOUVEAUTES  
JEUX CYBERVISION

<b>REBELLION</b> DISPO Rebellion VO 349 Frs	<b>LODS OF MAGIC</b> 379 Frs Lords of Magic VO 349 Frs	<b>StarCraft</b> 369 Frs StarCraft VF 349 Frs	<b>1-War</b> 349 Frs 1 War VF 349 Frs	<b>Quake 2</b> 369 Frs Quake 2 VF 349 Frs	<b>TOMB RAIDER 2</b> 349 Frs Tomb Raider 2 VF 349 Frs	<b>Ning Commander</b> DISPO Ning Commander 349 Frs	<b>SEVEN KINGDOMS</b> 329 Frs Seven Kingdoms VO 349 Frs	<b>EGYPT</b> 349 Frs Egypt VO 349 Frs
<b>ANIMATED</b> 349 Frs Total Animation VF 349 Frs	<b>MYTH</b> 369 Frs Myth VF 349 Frs	<b>Age of Empires</b> 369 Frs Age of Empires VF 349 Frs	<b>CONQUEST</b> 349 Frs Conquest Earth VF 349 Frs	<b>IMPERIALISME</b> 349 Frs Imperialisme VF 349 Frs	<b>PAX IMPERIA</b> 379 Frs Pax Imperia VF 349 Frs	<b>ZORK</b> 349 Frs Zork Grand Inquisitor VF 349 Frs	<b>MYST 2</b> 369 Frs Myst 2 - Riven VF 349 Frs	<b>BOUILLON</b> 349 Frs Bouillon Quatre VF 349 Frs
<b>DARK EARTH</b> 349 Frs Dark Earth VF 349 Frs	<b>BLADE RUNNER</b> 369 Frs Blade Runner VF 349 Frs	<b>RESIDENT EVIL</b> 349 Frs Resident Evil VF 349 Frs	<b>MONKEY ISLAND</b> 349 Frs Monkey Island VF 349 Frs	<b>JEDI KNIGHT</b> 349 Frs Jedi Knight VF 349 Frs	<b>SHADOWS OF THE EMPIRE</b> 379 Frs Shadows of the Empire VF 349 Frs	<b>WARHAMMER 40000</b> 379 Frs Warhammer 40000 VF 349 Frs	<b>EXTREME ASSAULT</b> 349 Frs Extreme Assault VF 349 Frs	<b>CRAZED</b> 349 Frs Crazed VF 349 Frs
<b>SCREAMER</b> DISPO Screamer 349 Frs	<b>NEED FOR SPEED 2 SE</b> 349 Frs Need for Speed 2 SE VF 349 Frs	<b>INT. RALLY CHAMP.</b> 369 Frs Int. Rally Champ. VF 349 Frs	<b>POD GOLD</b> 349 Frs POD Gold VF 349 Frs	<b>F1 RACING</b> 369 Frs F1 Racing VF 349 Frs	<b>COGNITION</b> 429 Frs Cognition Plus VO 349 Frs	<b>FIFA 98</b> 349 Frs FIFA 98 VF 349 Frs	<b>ACTUAL SOCCER</b> 299 Frs Actual Soccer 2 VF 299 Frs	<b>FIGHTING FORCE</b> DISPO Fighting Force DISPO
<b>F22 ADF</b> 399 Frs F22 ADF VF 399 Frs	<b>JOINT STRIKE</b> 399 Frs Joint Strike Fighter VF 399 Frs	<b>FLIGHT UNLIMITED 2</b> 449 Frs Flight Unlimited 2 VO 449 Frs	<b>SIERRA PRO PILOT</b> 399 Frs Sierra Pro Pilot VO 399 Frs	<b>LANGBOW 2</b> 399 Frs Langbow 2 VF 399 Frs	<b>F/A 18 KOREA</b> 399 Frs F/A 18 Korea VO 399 Frs	<b>EF 2000 V2.0</b> 449 Frs EF 2000 V2.0 VO 449 Frs	<b>FLYING CORPS</b> 249 Frs Flying Corps Gold VF 249 Frs	<b>RED BLOOD</b> DISPO Red Blood VO DISPO

JEUX MAC

**EXCLU CYBERVISION**

**DIABLO**  
149 Frs

**DIABLO MAC**

<b>MYST 2 RIVEN</b> 369 Frs Myst 2 Riven VF 369 Frs	<b>F/A-18 HORNET 3.0</b> 399 Frs F/A-18 Hornet 3.0 VF 399 Frs	<b>MASTERS OF ORION</b> 399 Frs Masters of Orion 2 VF 399 Frs	<b>CIVILIZATION 2</b> 399 Frs Civilization 2 VO 399 Frs
--	--	--	--

**X FALL OUT VO : 399 Frs**  
**X CARNAGEGOD VO : 449 F**  
**X CROISADES VF : 399 Frs**  
**X ATLANTIS VF : 399 F**  
**X MYTH VO : 369 F**  
**X IMPERIALISM VO : 399 Frs**

- X Apache Longbow NF : 369 Frs
- X Tie Fighter VO : DISPO
- X Comanche VO : 299 Frs
- X Creatures VF : 299 Frs
- X Prime Target : 299 Frs
- X Duke Nukem 3D : 369 Frs
- X Marathon Infinity VO : 299 Frs
- X Marathon Trilogy Box VO : 499 F
- X Phantasmagoria NF : 349 Frs
- X Warcraft 2 VF : 399 Frs
- X Command & Conquer : 399 Frs
- X Damage Incorporated : 299 Frs
- X Quake VF : 369 Frs
- X A10 Cuba VO : 299 Frs
- X A10 Attack VO : 279 Frs

WARGAMES

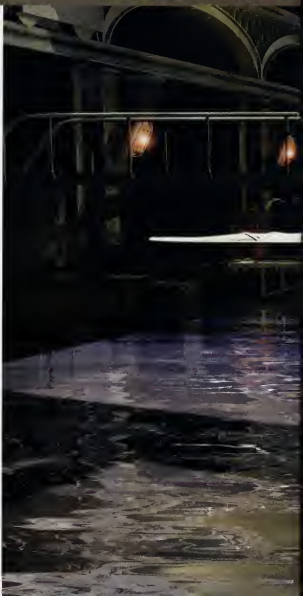
<b>BATTLES</b> 449 Frs Great Battles of Hannibal VO 449 Frs	<b>STEEL BATTLES</b> 449 Frs Steel Panthers 2 VF VO 449 Frs	<b>PANZER GENERAL 2</b> 369 Frs Panzer General 2 VF 369 Frs	<b>GETTYSBURG</b> 449 Frs 2D MYTHS GETTYSBURG 1 VF 449 Frs	<b>CLOSE COMBAT 2</b> 449 Frs Close Combat 2 VO MAC PC VF PC 449 Frs	<b>FAST FRONT</b> 449 Frs Front de l'Est VO VF 449 Frs	<b>PRELUDE TO WATERLOO</b> 449 Frs Prelude to Waterloo VO 449 Frs	<b>BUDGET</b> 129 F Steel Panthers Budget 129 F
--	--	--	---	---	---	--	--



# Virtual Studio

**C**réé en 1994 à partir des effectifs de feu Loricel (L'Aigle d'Or, Jim Power, Tennis Cup), Virtual Studio était jusque-là resté dans l'ombre de développeurs français plus prolifiques. Plus inspirés également. Qui se souvient de Storm (E.A.) et Ar'lontz (Microfolie's), tout deux sortis en 96 ? Sans doute lassé de jouer les fantômes de l'opéra, Virtual Studio semble se reprendre en dévoilant plusieurs titres très prometteurs pour 98 et 99. Pris d'une boulimie d'auteurs de bandes dessinées, le Studio s'attaque aujourd'hui à deux gros morceaux : L'Amerzone et Valérien. L'Amerzone, distribué par Microfolie's, est un jeu à la Myst inspiré de la BD du même nom, de Benoît Sokal. Tandis que Valérien est un jeu d'action/aventure inspiré du personnage créé par Christin et Mézières (pour l'instant sans distributeur). Et attention ! Que les choses soient claires, il s'agit de jeux et non de bandes dessinées interactives ! Outre ces deux titres, respectivement prévus pour mi-98 et début 99, Virtual Studio travaille sur Snow Break, un jeu de ski ; Rushdown (pour C + Multimédia) ; Single Peak (un titre quasi fini dont on parlera ultérieurement) et Angel Quest, un jeu de plates-formes (pour GT Interactive).

**Un reportage réalisé  
par Thierry Falcoz**







# L'Amerzone

**L'**Amerzone, la BD, narre les aventures de l'inspecteur Canardo, une sorte de Columbo enrobé, palmipède et désabusé. Notre héros est envoyé en Amérique du Sud par la famille Valembos. Celle-ci compte en effet récupérer son aïeul, explorateur et scientifique de renom, récemment libéré des geôles amerzonniennes où il crouissait depuis six mois. Emprisonné par l'ancien dictateur (décédé d'un coup d'état), il est amnistié et expulsé par le futur nouveau dictateur. Malheureusement pour notre ami Canardo, Valembos Senior n'est pas du genre à s'en laisser conter et décide de

Inspiré de la bande dessinée de Benoît Sokal, L'Amerzone s'inscrit dans la tradition des jeux d'aventure à la Myst. Suite d'énigmes en vue subjective et graphismes superbes sont donc au programme.



prendre la poudre d'escampette. S'ensuivent alors des aventures qui les mèneront jusqu'au royaume des oiseaux blancs. Il est inutile d'en dire plus, le jeu se contente en effet de reprendre le cadre et quelques-uns des personnages de la BD. Exit Canardo et les personnages animaux, vous incarnez un journaliste sans plume ni bec, désireux faire un reportage sur l'Amerzone. Vous décidez pour cela de rendre visite à Valembos. Âgé de 90 ans, ce dernier s'avère rongé par les remords et se confie à vous. 60 ans auparavant, il a volé un œuf magique à une tribu d'indigènes de l'Amerzone. La disparition de cet œuf,

## CROQUIS



## L'interview de Sokal

Benoît Sokal n'est pas un débutant. Qui n'a jamais entendu parler de Canard, ce sympathique palmipède que rien ne semble étonner ? Sept bandes dessinées lui sont consacrées. L'une d'elles (*La Marque de Raspoutine*) fut même primée au Festival de Reims, où elle reçut le prix de la meilleure création policière.

**Gen4 :** Qu'est-ce qui vous a poussé à faire un jeu vidéo ?  
**Sokal :** En fait ce n'est pas tant le jeu vidéo que l'ordinateur qui m'a intéressé. Je possédais moi-même un Macintosh pour avoir travaillé sur les couleurs de certains de mes BD, et je suis naturellement tombé sur des jeux qui m'intéressaient. Myst par exemple ou plus récemment Riven. Le jeu vidéo reste une façon différente de raconter une histoire. Un moyen d'expression avec ses propres règles, qui ne sont pas les mêmes que celles de la BD.

**Gen4 :** Pourquoi avoir fait un jeu vidéo et non un jeu multimédia comme Le Piège, L'ennemi du fléau et Mortimer ?

**S. :** En fait je ne désirais pas copier un genre dans un autre genre. Le jeu vidéo et la BD fonctionnent sur des principes différents ; ils possèdent tous deux une écriture privilégiée. Grâce à la 3D et aux images de synthèse, l'ordinateur permet au joueur de s'immerger dans l'univers créé. C'est quelque chose que l'ordinateur apporte, un plus par rapport à la peinture, la sculpture et bien sûr la BD. Faire des fausses bandes dessinées ne m'intéressait pas. J'ai donc mis ma connaissance du dessin au service de l'ordinateur et des images de synthèse.

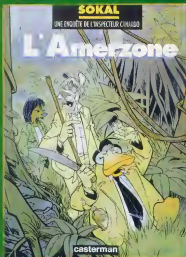
**Gen4 :** Pourquoi, à l'opposé d'un de réaliser votre premier jeu avec Virtual Studio plutôt qu'un autre studio de développement ?

**S. :** Je n'ai pas eu le choix ! Il s'agit d'un accord entre moi et mon éditeur de BD traditionnel, Casterman, qui désirait que je fasse un jeu vidéo. Casterman a donc recherché un coproducteur et trouvé Mien & Lius. Virtual Studio étant distribué par Microfolies, les choses se sont faites d'elles-mêmes.

**Gen4 :** Vous battez à Reims et Virtual Studio possède sur le jeu un régime personnel.

**Genéville :** Comment se passe votre collaboration ?

**S. :** Et bien, n'ayant pas de jet privé, il a bien fallu me résoudre à me déplacer ! Je me suis occupé d'une partie du



travail tout seul, une seconde partie s'est faite en Belgique chez Casterman, et la dernière à Genèveville.

**Gen4 :** N'êtes-vous pas un peu frustrant de voir d'autres graphistes, des infographistes en particulier, s'emparer de son œuvre pour l'utiliser pour l'univers qu'ils se sont même mis en place ?

**S. :** C'est un bon exercice d'humilité. C'est vrai que c'est très difficile. Le métier de dessinateur permet d'avoir une complète maîtrise sur son travail. Très solitaire, ce dernier est habitué à tout de moins. Abandonner cette indépendance n'a pas été facile. J'ai essayé de faire un maximum de choses, mais hélas... À un moment donné, il a bien fallu se résoudre à déléguer. Par chance je fus (et suis toujours) entouré d'une équipe très compétente, ce qui a rendu les choses plus faciles. En fait au départ on était deux : Gregory Buguesne et moi, un ingénieur qui travaillait chez Casterman. Il m'a apporté une aide technique très importante. Je lui ai fait partager mon univers et lui sa maîtrise de Lightwave. Il est d'ailleurs parti travailler chez eux (Newick) aux États-Unis.

**Gen4 :** Pourquoi avoir choisi d'adapter L'Amerzone (sorti en 1996), plutôt qu'une autre de vos BD ?

**S. :** Je ne voulais pas faire une adaptation de Canard, ça ne m'intéressait pas. Comme je l'ai déjà précisé, le jeu vidéo possède ses propres règles. Il m'a donc fallu choisir une BD qui se prêtait à ces dernières. Ce qui est intéressant dans le jeu, c'est l'univers qu'il dépeint, et la manière dont il s'y prend pour y introduire le lecteur/joueur. L'Amerzone étant un pays imaginaire, il se prêtait particulièrement à cette adaptation. Et puis on en a tiré un scénario adapté à ce nouvel exercice, mais qui n'a plus grand-chose à voir avec celui de la BD. Le défi consistait à créer une histoire à partir des décors, et non plus des personnages ou des dialogues. En fait, moi je me contentais de raconter des histoires. Et une histoire c'est un peu comme une cabane, une fois qu'on l'a finie, on en construit une autre.

Prochaines : Myst, The Sims, etc.

► réceptacle des âmes des justes, sera lourde de conséquences pour les Indiens, au grand dam de Valambois. Lentement décimée par une étrange maladie, la tribu disparaît peu à peu ; les seuls survivants seront capturés par le dernier dictateur en date de l'Amérique. Se sentant responsable de cette déchéance, Valambois tenta à maintes reprises de monter une expédition, sans succès. Il profite donc de votre jeunesse et de votre ambition pour vous confier l'œuf, afin que vous le rameniez au Village des Chutes.

## Voyage, voyage

Votre première tâche consiste à retrouver l'Hydraflot, un moyen de transport à la fois hydravion et sous-marin, qui vous permettra de visiter les neuf environnements du jeu. En tout plus de 800 écrans le composent. Chaque écran est en fait une *bulle* : le joueur passant de l'une à l'autre à l'aide d'un mouvement de caméra précalculé (à la manière de The 7th Guest, Myst). À l'intérieur de chaque *bulle*, le joueur possède bien sûr un angle de vision à 360 degrés. Prévu pour le printemps (ou plutôt le début de l'été) 98, L'Amérzone est encore susceptible de connaître de nombreuses modifications. Le moteur graphique du jeu (nom de code provisoire : Warp) n'en était pas moins déjà impressionnant. Parfaitement fluide sur un P200 (mais également sur des processeurs plus modestes m'a-t-on affirmé) en



## Du papier à l'ordinateur



Un *rough* papier, un squelette 3D, des textures et on parvient au résultat final ci-dessous.



640 x 480 et en plein écran. Il autorisait en outre la possibilité de zoomer. Les décors sont pour l'instant statiques, mais devraient au final regorger d'animations et d'effets de lumière. Chose surprenante pour ce type de jeu, L'Amérzone devrait gérer les cartes accélératrices 3D. En tout huit personnes en plus de Sokal et de deux graphistes Casterman, ont travaillé sur ce titre (sans compter les musiciens *freelance*). S'il m'est impossible de porter un jugement sur l'intérêt du jeu à proprement parler, je peux en revanche vous assurer (photos d'écran à l'appui) que les graphismes sont superbes et assez éloignés de ce à quoi nous avons habitué le genre. On m'a tout de même assuré que les énigmes seraient simples, logiques et uniquement basées sur l'observation et la réflexion, et non la dextérité (manipulation d'objets, de mécanismes, codes à trouver, etc.). Le joueur pourra également dialoguer avec une quinzaine de personnages et devrait pouvoir, dans une certaine mesure, piloter l'Hydraflot (en changeant de mode : bateau/avion/sous-marin - au moment opportun). ■





## PROFITEZ DES PROMOTIONS SPECIALES DE NOEL

EN ROUGE : LES PROMOTIONS (ATTENTION QUANTITE LIMITEE)

EN NOIR : LES NOUVEAUTES

150	COMMANCHE 3 NF	325	FUN TRACKS	179	M A X	299	STAR TREK GENERATIONS
150	CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUXE	169	GUTS N' GARTERS WWS	299	MASTER OF ORION 2	299	SUPER EURO FIGHTER 2000 WWS
501	DAGGERFALL NF	289	GTA	335	MYTH LES HERMIONES DAMNES	249	SYNDICATE WARS
750	DARK COLONY	299	HEADZ	345	NEA LIVE 67	269	THE LAST EXPRESS
209	DARK EARTH	269	HEROES OF M&M 2 SCENARIO NF	149	NEED FOR SPEED 2	259	THE PANDORA DIRECTIVE
	DARKLIGHT WWS	269	HEROES OF NIGHT & MAGIC 2	259	NHL HOCKEY 97	269	THEME HOSPITAL
129	DEADLOCK	269	IMAZ ABRAMS WWS	269	OUTLAWS NF WWS	359	TOMB RAIDER
309	DEADLY GAVELS NF	289	IMPERIALISM	269	OVERBOARD	269	TOMB RAIDER 2
215	DIABLO NF WWS	299	JET FIGHTER 3 NF	295	POPULOUS 2	269	TOMB REBELLION
299	DIABLO II TELELOGY WWS	275	JET FIGHTER 3 SCENARIO D NF	110	POPULOUS 3	269	TRADER 97
229	DRAGON LORE 2	199	JOINT STRIKE FIGHTER	349	POWER F1	235	TREASURE HUNTER
295	DURKE A WASHINGTON	259	KICK OFF 97	275	PRINTER 2	295	UNREAL
245	ECSTASY 2	295	KIND	199	PUZZLE BOBBLE WWS	179	WAGES OF WAR NF
399	EXHAUSTED NF	305	LE SEIGNEUR MONDE WWS	305	RED BARON 2	269	
329	F22 LIGHTNING 2	299	LES NOUVEAUX DE QUETZALC	245	SCARAB NF WWS	239	2066 ANN D'HISTOIRE DE FRA.
299	FIFA 97	259	LES NOUVEAUX DE QUETZALC	269	SCREAM N RALLY	225	DECOUVERTES WWS
165	FIFA 97CC MANAGER WWS	259	LINUS 18 98	399	SEGA PRO PILOT	399	FNC DES HOMMES & CELEBRES
115	FLIGHT SIMULATOR 97 WWS	315	LOST WINGS 2	235	SPEARHEAD	235	INVENTIONS ET INVENTEURS
269	FLYING COFFIN	209	MANX TT SUPERBIKES WWS	295	STAR GENERAL	235	TOUTATOU MAN PC/MAC

Photographies non contractuelles - Les prix sont indiqués TTC - Des erreurs typographiques - Dans la limite des stocks disponibles

**RETROUVEZ  
DE NOMBREUX  
AUTRES TITRES ET  
PROMOTIONS  
SUR NOTRE  
SERVICE**

**3615**

**MEDIATEC**

100% satisfait

**BON DE COMMANDE à retourner ou à faxer à :**  
AZUR TELEMATIQUE - 44, rue Notre Dame des Victoires - 75002 PARIS  
TEL 01.42.36.63.85 - FAX 01.42.36.45.93

Veillez m'envoyer la commande suivante :

- ☐ Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou CCP  
☐ Je choisis de régler avec ma carte bancaire (INDICATION DU TELEPHONE OBLIGATOIRE)

Numéro \_\_\_\_\_ expiré le \_\_\_\_\_

- ☐ Je préfère commander en CONTRE-REMBOURSEMENT. Je paierai directement au fournisseur lorsque je recevrai ma commande et j'ajoute 42 F aux frais de port.  
☐ Veuillez m'envoyer un Catalogue de votre offre complète.

M. O. Mme O. Mlle O.

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_

ADRESSE \_\_\_\_\_

CP \_\_\_\_\_ VILLE \_\_\_\_\_ Tel \_\_\_\_\_

Logiciels Machine Support Prix unitaire Qte TOTAL

pour RCT, préciser la classe de votre enfant

Signature : \_\_\_\_\_

Sous TOTAL : \_\_\_\_\_

Frais port : 36 F

TOTAL : \_\_\_\_\_

# Valérien

**V**alérien, c'est 16 bandes dessinées et 30 ans d'existence. Accompagné de sa douce, Laureline, il écumait l'espace et le temps pour le service Spatio-Temporel afin de déjouer les plus sombres complots. Adapter cet univers sous la forme d'un jeu vidéo tient à la fois de la sinécure et de la mission impossible, et ce pour la même raison. Sa richesse se prête en effet aux délires les plus hallucinants, mais d'un autre côté il n'est pas non plus difficile de s'y perdre. Jeu d'aventuro-faction, Valérien mélange personnages et éléments de décor en 3D (parfois animés) à un environnement en 3D précalculée. Les premiers résultats s'avèrent assez prometteurs. Accéléré 3D, le jeu se prête aux effets de transparence et de lumière aussi qu'à de nombreux changements de caméra. Créé à partir d'emprunts aux bandes dessinées, le scénario du jeu est 100 % original. L'aventure débute au XXVe siècle et entraînera le joueur sur diverses planètes, bien connues des amateurs de la série : comme Zomuk, la planète poubelle au peuple étonnamment religieux ou encore Solum, dont la ville s'enfonce régulièrement dans le

Oh, vous avez le temps de la voir venir, l'adaptation de Valérien n'est pas prévue avant 1999 ! Un gros travail graphique a néanmoins déjà été effectué sur le jeu et ses grandes lignes ont été tracées, ce qui nous permet de nous livrer à quelques indiscretions.



## L'interview de Jean-Claude Mézières

C'est en 1967 que J.-C. Mézières signe le premier épisode de Valérien pour le magazine *Pilote*. En compagnie de Pierre Christin au scénario, Mézières signe un univers rempli d'êtres aux physiologies diverses et originales qui devait un jour ou l'autre inspirer les créateurs de jeux vidéo.

**Gen4 : De qui est parti l'idée de faire de Valérien un personnage de jeu vidéo ?**

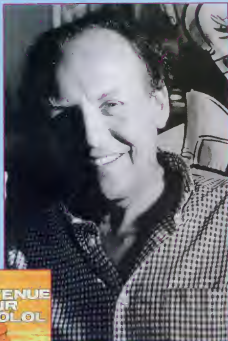
Jean-Claude Mézières : Pas de moi ! Je n'y connais absolument rien en ce domaine. En fait tout est parti de Microfolies. Elle a décerné un prix à Valérien en 94 ou 95, qui s'est avéré en fait une option sur l'achat des droits d'une adaptation CD-ROM du personnage (Ndlr : ce prix fut décerné en 95 pour le titre *Les Cercles du Pouvoir*, l'une des principales inspirations du film *Le Cinquième Élément*). Au final le jeu, tel qu'il est resté pour l'instant, va aller picorer des personnages et des ambiances sur l'ensemble des albums de Valérien, et pas seulement sur *Les Cercles du Pouvoir*.

**Gen4 : Comment s'est déroulé votre collaboration avec Virtual Studio ?**

J.-C. M. : Pour l'instant je n'ai fait que rencontrer des gens et vu des pré-prémaquettes du jeu et quelques esquisses papier. J'attends une démo d'ici peu. En fait c'est Dominique Sciamma, qui est à la fois un ami, un écrivain, un scénariste et un ingénieur en informatique, qui nous sert d'intermédiaire privilégié. Il connaît très bien les problèmes liés à l'informatique, la bande dessinée ET le jeu vidéo ; Pierre Christin et moi-même n'étant pas vraiment branchés jeux ! Il est en contact avec Virtual Studio pour pouvoir à la fois influencer dans notre sens et nous demander d'intervenir au moment opportun.

**Gen4 : Qu'attendez-vous du jeu consacré à Valérien ?**

J.-C. M. : Pour tout ce qui est purement lié à son esthétique, je n'ai encore vu que très peu de choses. Je viens d'avoir deux petites statuettes qui représentent Valérien et Laureline. J'ai beaucoup collaboré avec le sculpteur qui les a faites. Sincèrement, je trouve qu'il a réussi à retrouver l'esprit



du trait, très particulier pour une bande dessinée qui est à mi-chemin entre un dessin humoristique et un dessin, disons, réaliste. Il a parfaitement restitué les personnages dans leur caractère, les « gaucheries » qu'ils peuvent avoir. J'attends la même chose d'une adaptation sur CD-ROM. On est bien d'accord que les choses ne vont pas être pareilles. Néanmoins, j'aimerais que l'on respecte l'esprit et les formes le plus fidèlement possible. Je suis prêt à donner des choses mais par contre j'exigerai énormément aussi. Enfin, on n'en est pas encore là, puisque je n'ai pour ainsi dire rien vu du jeu ! Évidemment il ne faut pas exagérer, si on fait une Laureline qui ressemble à Pamela Anderson je n'ai rien contre, mais ce n'est pas tout à fait le même personnage !

**Gen4 : Vous avez mentionné les « problèmes liés à l'informatique », vous pensez que l'outil informatique comprend des limitations techniques ?**  
J.-C. M. : Oui, je pense à l'animation et surtout à la difficulté de bâtir des scénarios ➤



intelligents, intéressants et qui ne soient pas que des coups de revolver. Je ne tiens pas à ce que Valérien devienne une sorte de *flingueur* de l'espace ! Je fais confiance en cela aux différents partenaires en lice, et surtout aux scénaristes qui, je l'espère, on bien lu tous les albums de Valérien. De même, visuellement, je sais bien qu'un jeu vidéo n'a pas la qualité graphique d'un long métrage en images de synthèse comme *Toy Story*. Mais il faudrait que l'univers soit suffisamment différent pour que l'on reconnaisse celui de Valérien et pas un autre univers de science fiction. Là je me bagarrerai beaucoup, car il y a maintenant toute une école de dessinateurs de S.F. Tout le monde dessine des décors identiques : des kilomètres de tuyaux ! Et Valérien n'est pas le plombier associé ! Il faudra que les décors du jeu soient inventifs, riches et différents.

## Le Cinquième Élément

**Gen4 -** Ayant collaboré au Cinquième Élément, avez-vous entendu parler de sa prochaine adaptation en jeu vidéo ?

J.-C. M. : Depuis la sortie du film, j'ai été de nombreuses fois en contact avec la Gaumont, mais uniquement sur les problèmes liés à la récupération de mes originaux, destinés à la fabrication de mon propre album.

**Gen4 :** Vous pouvez nous parler un petit peu de cet album ?

J.-C. M. : Il s'agit des *Extra de Mézières N°2*, qui fait suite au premier recueil d'illustrations sorti il y a trois ans. Il sort en janvier et compile tous les dessins faits sur le

film. On pourra voir à quel point certaines séquences, certaines scènes sont extraites directement de mes dessins. D'autres illustrations sont au contraire inédites et correspondent à des séquences abandonnées, le scénario ayant été réécrit maintes fois et mon travail datant de l'année 1992. Les lecteurs pourront voir les deux côtés de l'approche et mes apports au film (les taxis par exemple).

**Gen4 :** Vous avez aimé le film ?

J.-C. M. : Vous savez, lorsqu'on fait partie d'une équipe et qu'on est pendant cinq ans dans l'angoisse de savoir si le film va se faire ou non, on n'est forcément pas très objectif. Je pense néanmoins que le film est une très, très grande réussite et je ne suis pas le seul à le penser. En plus le ton est très humoristique, ce qui est assez inhabituel et fait généralement défaut au cinéma de science-fiction.

Luc Besson a fait un film grand public et il a parfaitement réussi à mener son bateau où il voulait. Bien sûr ce n'est pas moi le réalisateur et je n'aurais probablement pas tout traité de la même façon, mais je ne suis pas réalisateur. Pas encore du moins !

**Gen4 :** Vous y pensez ?

J.-C. M. : Oh c'est un vieux rêve. Les dessinateurs de bandes dessinées et les réalisateurs de cinéma sont des cousins germains, on est d'abord des *raconteurs d'histoires*. Il y en a un qui a des moyens extraordinaires et un boulot de fou furieux, et l'autre qui n'a aucun moyen mais possède tout l'éventail du rêve, de la réalisation ainsi que l'avantage d'un coup de production zéro. Lui, c'est un fou calme ! ■

Propos recueillis par Thierry Palcos.



sol poreux de la planète, obligeant ses habitants à sans cesse construire de nouveaux étages. Non violent, le jeu fait la part belle à l'aventure (70 % du jeu) en mettant en scène une trentaine de personnages. Vous-même incarnerez Valérien ou Laitrelaine, et les dirigerez en vue objective. Vous pourrez alors interroger les Escargots du Temps, ces étranges créatures vivant dans les couches sémantiques de Solum et dont les plus anciennes vivent au cœur même de la planète, ou participer à des épreuves olympiques et bien sûr diriger leur vaisseau au cours de *rides arcade*. Avec de telles cartes en main, Virtual Concept est obligé de nous pondre une petite merveille. En tout cas, on compte sur eux (et on les attend au tournant !). ■

# G.P. STARS

## UN JEU CRIANT

## DE VERITE



684

★★★★

"...G-Police est un bon jeu d'action qui comporte des combats riches en adrénaline et des missions redoutables. G-Police séduira tous les types de joueurs grâce à une réalisation impeccable et à un intérêt bien passé."

"G-Police est un étonnant jeu d'action/stratégie qui redonne un sens à l'expression 'réalité virtuelle'. L'environnement graphique en 3D, grandiose. Le résultat est splendide et les missions exigent réflexion. Une réussite totale !"

PC 486

92%

"...G-Police est tout simplement magnifique. Psychosis revient en beauté avec un shoot tactique aux effets graphiques très musclés."

JOYSTICK

"G-Police est un très bon jeu d'action que les fans vont adorer."

PC TEAM

92%

"G-Police allie un scénario au 'bêton' à des qualités techniques irréprochables."

CD-ROM MAGAZINE 11/70

Avec plus de 35 missions incroyables, G-Police vous offre l'opportunité de patrouiller dans les rues de l'avenir, aux côtés des de votre police futuriste, une de celles, enfin, de l'avenir le plus réaliste. Les paysages futuristes avec une excellence extrême, donnant une belle et forte impression, car un jeu plein de G-Police, qui vous tendra sa victoire jusqu'à la dernière minute.



SKYRÖCK  
LES ÉDITIONS

Design/Color

StarMaster

PRODIGES

# VIENS JOUER ET TESTER LA GAMME DE MANETTES SIDEWINDER ET LES JEUX COMPATIBLES

dans une des 14 salles de jeux  
en réseau !

**Microsoft**  
SideWinder Precision Pro



**Microsoft**  
SideWinder  
Force  
Feedback Pro



**Microsoft**  
Flight Simulator 98



**Virgin**  
Sabre ACE



**Virgin**  
**Screamer Rally**



**Virgin**  
**Funtracks**



**Microsoft**



**Microsoft**  
**SideWinder Game Pad**



**Pygnosis**  
**Manx TT**



**Pygnosis**  
**Overboard**



**Liste des salles**

**LYON :**

Reflex 1 - 119, cours Gambetta - 69007 Lyon  
Tél. : 04 72 76 21 82

**PARIS :**

Amagasin - 52, Bd de Ménilmontant  
75013 Paris - Tél. : 01 43 50 54 95

**PARIS :**

Crazy Mouse games  
41, rue St Marc - 75001 Paris  
Tél. : 01 42 33 19 39

**MARSEILLE :**

Magic café  
20, rue du Dr Escat - 13006 Marseille  
Tél. : 04 91 13 70 76

**MONTPELLIER :**

Pleinsins 4 - 11, rue des Balançoires  
34000 Montpellier  
Tél. : 04 67 60 87 87

**PERPIGNAN :**

Next Generation games  
13, rue de Corbogne - 66000 Perpignan  
Tél. : 04 68 54 14 84

**AIX EN PROVENCE :**

Net Games - 51, rue de l'Ancêtre Vieille  
13100 Aix en Provence  
Tél. : 05 42 26 00 43

**NARBONNE :**

Versus - 73, rue Evette - 11000 Narbonne  
Tél. : 04 68 32 95 27

**VALENCE :**

Cybermédia - 3, rue Biffaut - 26000 Valence  
Tél. : 04 75 76 17 15

**BORDEAUX :**

Cyberstation - 23, cours Pasteur  
33000 Bordeaux  
Tél. : 05 56 61 15 15

**CARCASSONNE :**

Alerte Rouge - 72, rue Aimé Ramon  
11000 Carcassonne  
Tél. : 04 68 25 20 35

**PAU :**

Le Petit Tril - 11, rue Duboué - 64000 Pau  
Tél. : 05 58 27 09 83

**LE HAVRE :**

S-Laris - 139, cours de la République  
76000 Le Havre - Tél. : 02 35 24 06 06

**RENNES :**

Antares - 11, rue Poulain Faurie  
35000 Rennes - Tél. : 02 99 70 19 77

Jusqu'où irez-vous ?

**Microsoft**

www.microsoft.com/france/chez vous



# Plus fort



Qui pouvait faire mieux que la carte 3Dfx, sinon la compagnie 3Dfx elle-même, avec une nouvelle génération de carte qui place désormais largement la puce Voodoo 2 au-dessus de la concurrence du moment. C'est parti !

*Un dossier réalisé par Didier Latil.*



# que la 3Dfx: la Voodoo 2 !

**D**epuis plusieurs années déjà, les softs qui utilisent la 3D ont complètement envahi notre univers ludique avec les jeux d'action (Doom, Tomb Raider, Tomb Raider, etc.), les simulateurs (F29, Falcon...), les JDR (Ultima Underworld, Lands of Lore...), de sports (Hard Drivin', Formula One...). Depuis deux ans, avec l'apparition de cartes accélératrices 3D construites autour de processeurs dédiés (Power VR, Rendition, 3Dfx, etc.), les choses n'ont fait qu'empirer et il est bien difficile aujourd'hui d'échapper à la rengaine 3D et en particulier 3Dfx. Cette société, avec ses puces Voodoo Graphics et Rush, semble aujourd'hui maîtriser largement le marché, avec des versions 3Dfx de Tomb Raider 2, Flight Simulator 98, Quake 2 et bien d'autres ▶

## Les jeux 3Dfx à venir

Titre du jeu	Éditeurs	Genre	Librairies
101 SIX	Segasoft	Stratégie/Online	Glide
10TH PLANET	Bethesda	Simulation	Glide
ACTIA HOCKEY	Grosfil	Sports	Direct3D
AGE WARRIOR III	Interactive Magic	Simulation	?
ALTERNATE REALITY : THE CITY	Aro	JDR	?
BALANCE OF POWER : XVI	LucasArts	Shoot	?
BARBARAGE	Mangogirls	Action/stratégie	?
BLADE	ixbel Act	Action	?
BRFIS	Angistech	?	?
BIG ROCKS	GT Interactive	Course	Glide
BIRCHOUT	Bethesda	course	?
CART : PROCESSION RACING	Microsoft	Course	Direct3D
CONFIRMED KILL	Eidos	Simulation	Direct3D
DARKMADIA	ION Storm	Action	?
DARK VENGEANCE	Real Bytes	Action	Direct3D
DEAD UNITY	THQ	Action	?
DEATHLINE DRIFTING	Eidos	Action/aventure	Glide
DESCEND 3 : FIRE SPACE	Interplay	Action/Simulation	?
DIE BY THE SWORD	Interplay	Action/aventure	Direct3D
DUAL NINJA FOREVER	3Drealms	Action	Open GL
EARTHSHOCK 3	Sierra	Simulation	?
EASTWIND JIM 3D	VIS Interactive	Plates-formes	?
EVERQUEST	Sony Interactive	JDR/online	?
EVOSIA	Psychosis	Action/Stratégie	?
EXTREME WARRIOR	Trilobyte	Shoot/stratégie	?
F-15	James	Simulation	?
FALCON 4.0	Microprose	Simulation	Glide
FIERCE HARMONY	Indigo Moon	Combats	?
FIGHTING FORCE	Eidos	Combats	?
FINAL FANTASY 7	Squaresoft	Action/jdr	?
FLIGHT UNDERWIND 2	Eidos	Simulation	Glide
FLYING NIGHTMARES 2	Eidos	Simulation	Direct3D
FORSAKEN	Accelsix	Shoot	Direct3D
GODWARS : ARIFIAN 7	Novastorm	Action/Stratégie	?
GEX 2 : ENTER THE GECKO	Crystal Dynamics	Plates-formes	Glide
GROUND EFFECT	Angel studios	Course	Direct3D
H.E.D.Z.	Hasbro	Action	?
HALF LIFE	Sierra	Action	Open GL
INCORRUPT	Rage	Shoot	Direct3D



► encore. Malgré quelques limitations (l'affichage maximal en 640x480, par exemple), la carte permet à de nombreux développeurs indépendants de tenter leur chance face aux grosses pointures. Pour en savoir plus, le site officiel 3Dfx ([www.3dfx.com](http://www.3dfx.com)) est bien sûr l'incontournable destination des internautes passionnés, mais de nombreux autres sites sont des étapes indispensables pour obtenir news, patches et démos spécifiques à la 3Dfx :

<http://www.voodooextreme.com/>,  
<http://www.o3dfx.allgames.com>,  
<http://www.webring.org/cgi-bin/webring?ring=voodoo> ; list

De notre côté, on préfère largement les français, avec un site très sympa, regorgeant d'informations :

<http://www.dreamtel.fr/rapide/3dfx.htm>. Parmi les jeux 3D sortis très récemment, la grande majorité supporte

## Le coin du débutant

Globalement, une carte accélératrice 3D se branche dans votre PC, se reliant à votre ancienne carte vidéo classique par un câble. Lorsqu'un *soft* l'exploite, elle utilise les composants et fonctions supplémentaires de cette dernière pour accélérer le jeu, affiner les graphismes... et offrir des effets visuels supplémentaires. Outre une meilleure fluidité et vitesse, la différence se voit surtout dans les textures. Au lieu du gros carrés et de pixels moches lorsque vous rapprochez d'un mur, personnage ou objet, les contours sont plus fins, les limites entre deux couleurs plus progressives (effet de Blur). Parmi les autres effets habituellement utilisés, on a droit au brouillard, à des effets de réflexions des sources lumineuses, à une correction des perspectives...

de fait la carte 3Dfx ou via un patch. Tenez, voici une petite liste (loin d'être exhaustive !) : Apache Longbow 2, Incubation, Battlespire, Croc, F1 Racing, F198, Flight Simulator 98, G-Police, Hexen II, Jedi Knight, Jetfighter 3 Gold, Need for Speed 2 SE, NHL 98, Quake 2,

Voodoo 1



voodoo 1



## Lexique

**OPENGL (Open Graphic Library)** : il s'agit d'une bibliothèque de plusieurs centaines de fonctions, directement inspirées de sa grande sœur (Silicon Graphics GL) qui permettent l'effectuer toutes sortes d'opérations pour l'affichage 2D et 3D sous Windows exclusivement, exploitant surtout les fonctions supplémentaires apportées par certaines puces 3D.

**GLIDE** : c'est une bibliothèque équivalente à l'OpenGL mais développée spécifiquement pour les cartes 3Dfx, qui fonctionne aussi bien sous DOS que sous Windows !

**Direct3D** : il s'agit de l'API native Microsoft, peut-être moins puissante que ses deux concurrents, mais universelle (enfin, presque), qui permet donc d'exploiter les fonctions 3D spécifiques de n'importe quelle carte 3D.

**API (Application Programming Interface)** : pour résumer, ce sont des outils de développement pour les programmeurs sous Windows 95.

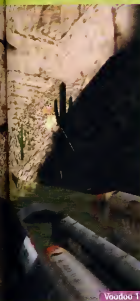




Voodoo 1



Voodoo 1



Voodoo 1

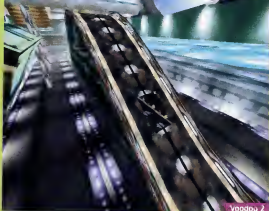
## Titre du jeu Éditeurs Genre Librairies

KING'S QUEST 8	Sierra	Aventure	Glide
LAST BREWER	Segasoft	Combat	?
MAKER II	Sega	Course	Glide
MESSENGER	Shiny	Action	?
MIG ALLEY	Empire	Simulation	?
MONTZUMA'S RETURN	Utopia	Action	Glide
NIGHTMARE CREATURES	Activision	Action	?
ONION	Eidos	Action	Glide
PANDEMONIUM 2	Crystal Dynamics	Photos-formes	Glide
PANZER COMMANDER	SSI	Stratégie	?
PINBALL 3D	Activision	Action	?
PLUNDER	Eidos	Stratégie	Glide
PLANE CRASH	Europress	Course	?
POPULOUS 3	Bullfrog	Stratégie	?
POWERLELE	Emergent Software	Course	Glide
PIXY	3D Realms	Action	?
PROJECT PANADRE	Alternative soft	Action	?
RIDING	Accolade	Action	Glide
RIDING RAGER	Criterion	Course	Renderware
RESIDENT EVIL 2	Capcom	Action/aventure	Direct 3D
RIOT	Monolith	Action	?
SOFTWARIA CORE	Rabid Entertainment	JDR	?
SHADOW MASTER	Psygnosis	Shoot	?
SIN	Activision	Action	?
SKIES	Segasoft	Action/online	Glide
SPEARHEAD	BMG	Shoot	Renderware
SPICE OPS	Zombie	Shoot	Glide
STAR TALK: FIRST CONTACT	Microprose	Action	Open GL
STARSHIP TROOPERS	Microprose	Shoot/stratégie	?
STREETS OF SAN CITY	Maxis	Course	?
SU-27 FLAMINGO 2.0	SSI	Simulation	?
TEAM AMERICA	Eidos	Simulation	Direct3D
TELLURIAN DEFENDER	Psygnosis	Shoot/gestion	?
TOMMY ARCADE	Ubi Soft	Sports	?
TESTERINE 4	Accolade	Course	Glide
THE DARK PROJECT	Eidos	Action	?
TORIC TROUBLE	Ubi Soft	Action	?
TREASURES	Dreamworks	Action/aventure	?
UIEK	Cryo Interactive	Action/stratégie	?
ULTIMA RACE PRO	Kalisto	Course	Glide
UNREAL	GT Interactive	Action	Glide
VIGILANCE	segasoft	Shoot/stratégie	Glide
WARR GAMES	MGM	Stratégie	?
WAR OF THE WORLDS	GT	Stratégie	?
WARTHOG PREMIER	MetzVR, Inc.	Simulation	?
WYDS COMMANDER PROXIMITY	Origin	Simulation	Glide
WUARDER 8	Sir Tech	JDR	?
XLBB	Europress	Course	?

MDK, Myth, The Fallen Lords, Screamer Rally, Starfleet Academy, Sub Culture, Tomb Raider 2, Uprising, etc. La nouvelle pice d'accélération 3D Voodoo 2 Graphics possède quelques sérieux atouts de son côté, avec surtout un soutien inconditionnel de quasiment tous les éditeurs de jeux PC (à l'instar de ses principaux concurrents). Il s'agit d'ailleurs là d'un avantage essentiel car quoi de plus épuisant que d'avoir le meilleur cheval de course si c'est pour rester aux écuries et se faire bouchonner ? Pour ce qui est des caractéristiques annoncées, c'est carrément hallucinant et pour avoir vu tourner Quake 2 et divers

autres jeux, on peut vous assurer que ce n'est pas du pipéau ! La Voodoo 2 utilise une architecture évolutive, capable de traiter 50 milliards d'opérations par seconde. Avec une mémoire 192 bits et une bande passante de 2.2 Gigaoctets par seconde, elle peut ainsi afficher 3 millions de triangles et 90 millions de pixels à l'aide de nombreuses fonctions : MIP Mapping, Z-Buffering, Alpha Blending, Bilinear Filtering Dual Texturing. Cette dernière fonction est possible grâce à la présence de deux processeurs de textures, qui permettent en un seul cycle de doubler la vitesse d'affichage des textures ou d'effectuer des fonctions annexes ▶

- d'éclairages multiples, de filtrage trillinéaire. La Voodoo 2 utilise une unité de calcul flottant pour la création des triangles et elle exploite au maximum sa bande passante autorisant un haut débit de données, notamment avec un bus AGP qui pourra donc supporter des jeux allant jusqu'à une résolution de 1024x768. Encore plus fou, il sera possible de coupler deux cartes Voodoo 2 pour tout simplement multiplier par deux la puissance graphique 3D de votre machine, grâce à l'exploitation du mode entrelacé



Voodoo 2



Voodoo 2

(SLI ou Scan Interleave pour les anglophones), chacune des cartes gérant une ligne sur deux. 180 millions de pixels par seconde, 4,3 Gigaoctets par seconde (si le bus le supporte), mémoire de 384 bits... Enfin, pour ne pas gâcher toutes ces prouesses, la carte Voodoo 2 est bien sûr totalement compatible avec la première 3Dfx, et les anciens jeux 3Dfx tourneront donc plus vite avec la Voodoo 2. Si sur le papier, les exploits techniques laissent présager une vitesse de deux à trois fois plus rapide, il faudra cependant attendre d'avoir entre les mains les premiers prototypes de cartes graphiques à base de Voodoo 2 (on l'a demandé au Père Noël) pour

juger objectivement cette nouvelle technologie. En tout cas, de très nombreux constructeurs de cartes vidéo ont d'ores et déjà annoncé pour les prochains mois des cartes 3D (voire pour certains des cartes à la fois 2D/3D). Commençons par Creative Labs, qui proposera sa 3D Blaster Voodoo 2 à moins de 250 \$ avec de base 6 Mo de RAM. Diamond aussi annonce pour la fin du premier trimestre 98 une nouvelle carte Monster 3D Voodoo 2. Jazz Multimédia proposera aussi sa Renegade 3D à base du même processeur. Enfin, Guillemot International déclinera sa carte Maxi. Attention cependant, car comme pour



Voodoo 2



Voodoo 2



Voodoo 2



Voodoo 2

les précédentes cartes 3Dfx, les capacités et performances de chacune pourront varier énormément du fait de l'architecture du reste de la carte, des drivers... sans parler des prix et des « plus produits » fournis avec. Pour en savoir plus, ne manquez pas le dossier complet sur la Voodoo 2 dans le numéro 34 de notre confrère *PC Fin*.

### UNE VALEUR SÛRE ?

En attendant, les cartes 3Dfx à base de puce Voodoo 1 (Graphics ou Rush) restent évidemment une valeur sûre, déjà choisie par de plus en plus de joueurs. Sous Windows 95, les développeurs ont en effet accès à diverses librairies ou API, telles que Glide (spécifiques aux puces 3Dfx Voodoo Graphics et Voodoo Rush) et OpenGL (développée par Silicon Graphics, une version spécifique pour 3Dfx serait en développement) qui surpassent le Direct3D de Microsoft (sans parler de moteur 3D plus anciens du type Brender ou Renderware). Par contre, les jeux Direct3D sont aussi optimisés pour les autres cartes 3D. Pour ceux qui ne peuvent encore investir dans un Pentium 2, maudissant leur malheureux P166, elle constitue pour pas très cher (moins de 600 F.) un investissement idéal pour booster un peu sa machine et profiter pleinement des jeux du moment. Le phénomène de titres fonctionnant exclusivement avec une carte 3D commence d'ailleurs à se développer et si à l'heure actuelle, 3Dfx caracole en tête du peloton, les outsiders sont nombreux et dangereux ! ■

## La rédac' en folie !

Après l'éprouvante période de Noël les rédacteurs ont décidé de prendre un repos bien mérité, enfin c'est eux qui le disent... Du coup, les maquetteux et pigistes ont temporairement pris la Rédac en main, pour être enfin présentés dans toute leur gloire !

**JULIO**

### Fier hidalgo

Notre secrétaire de rédaction ibère souffre d'un terrible complexe d'infériorité. Étrangement, il semble mal supporter son surnom de « correcteur portugais », que la rédaction lui a pourtant très affectueusement attribué, et fait tout pour se débarrasser de cette réputation qui lui colle à la peau comme une odeur de sardine pas fraîche. Il a ainsi commencé par intégrer une chorale de chants basques, et s'est ensuite passé à la tauromachie. Depuis, il colle des banderilles dans le dos d'Éric et a juré de sortir un jour de l'arène avec la... euh l'oreille de Thierry Ole !



**OLIVIER**

### Poète maudit

Notre fine plume, derrière une façade de fanatique de jeux PC, cache en fait une véritable âme de poète. Principal et unique collaborateur de la célèbre Revue du Chat Noir, il sait aussi soigner son image d'artiste tourmenté. Comme on lui a interdit de tester les jeux ou assis sur un rocher par nuit de tempête, il s'est rabattu sur la pâte pour chat pour marquer la postérité de ces annes de galère précédant l'édosion de son génie. Mais son comportement d'original devient très gênant depuis qu'il vient se frotter à la jambe d'Olivier en ronronnant pour obtenir un test !



**SÉBASTIEN**

### Il se drogue, ou quoi ?

Dès que le «salouut !» jovial de Sébastien se fait entendre, on sait déjà que notre journée de travail va être ruinée. Impossible de travailler en présence de ce type : il gesticule, il débâtille, bref, il nous saoule à tous les niveaux, visuel et sonore. Un vrai produit multimédia ! En plus, difficile de le calmer : il parle trop vite pour qu'on puisse l'interrompre et bouge trop pour qu'on lui colle une beige. Bref, si un physicien est intéressé par le mouvement perpétuel qu'il nous le fasse savoir. On lui enverra Sébastien et un interrupteur On/Off (Guronsan/fache bipennie).

**CÉDRIC**

### Le proprio

Cédric, notre jeune stagiaire maquettiste, est quelqu'un de très attaché à la notion de propriété. Tout petit déjà il s'appropriait de tout ce qui passait à portée de ses mains. Il fut ainsi l'heureux propriétaire d'une centaine de hochets avant l'âge de 3 ans. Ses premiers mots (l'infortune voulut qu'il ne fut pas muet) furent : « C'est rien qu'à moi ça ! ». Ce sens aigu de l'appartenance a atteint de nouveaux sommets depuis qu'il s'est acheté «son» appart. Il a ainsi tenté de marquer au fer Julio et Fred, «ses» amis, avant d'uriner copieusement autour de son bureau.



# TOP DU MOIS

N°103	Lords of Lore 2	Westwood	★★★★
N°95	Diablo	Blizzard	★★★★
N°92	Mendian 59	Studio 3DO	★★★★
N°93	Daggerfall	Bethesda Soft	★★★★
N°91	Albion	Blue Byte	★★★★

# TOP STRATEGIE

N°105	Longbow 2	E A Game's	★★★★
N°105	F 22ADF	DIO	★★★★
N°105	1War	Ocean	★★★★
N°90	Albion	E A Game's	★★★★
N°87	Warbirds	I Creations	★★★★

# TOP ACTION

N°87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★
N°103	Fun Tracks	Virgin	★★★★
N°94	The Darkening	Origin	★★★★
N°94	Archimedean	Blue Byte	★★★★
N°91	Quake	GT Interactive	★★★★

# TOP SPORT

N°106	FIFA 98	E.A. Sports	★★★★
N°105	F1 Racing	Ubi Soft	★★★★
N°105	Virtual Pool 2	Interplay	★★★★
N°105	NBA Live 98	E.A. Sports	★★★★
N°95	Sensible World of...	Sensible Soft.	★★★★

# TOP AVENTURE

N°103	Total Annihilation	GT Interactive	★★★★
N°94	Alerte Rouge	Westwood	★★★★
N°105	Close Combat 2	Microsoft	★★★★
N°104	Age of Empires	Microsoft	★★★★
N°104	Incarnation	Blue Byte	★★★★

# TOP AVENTURE

N°93	Spycraft	Activision	★★★★
N°105	Tomb Raider 2	Edios	★★★★
N°105	Monkey Island 3	LucasArts	★★★★
N°102	Dark Earth	Kakoto	★★★★
N°98	Titanic	Cryo	★★★★

TOP DU MOIS	STÉPHANE	OLIVIER	BOBBIER	ÉRIC	FREDÉRIC	THIÉRY	GÉRALD GIRA	PAGE
LONGBOW 2	***	-	***	-	*****	-	*****	P. 92
FIFA 98	***	*****	*****	*****	*****	***	*****	P. 100
QUAKE 2	***	***	***	***	***	***	***	P. 100
WORLDWIDE : L'ODYSSÉE D'ADE	***	**	*****	*****	***	***	***	P. 108
SEVEN ROOMS	***	-	-	-	-	-	***	P. 120
HEAVY GEAR	***	-	-	-	***	***	***	P. 134
LORDS OF MAGIC 2	***	-	***	-	***	-	***	P. 130
WINGS 2	**	***	***	**	***	***	***	P. 144
STEEL PANTHERS III	-	-	-	***	***	-	***	P. 140
F-22 RAPTOR	-	***	-	-	***	-	***	P. 152
ACTRA SOCCER 2	-	***	***	-	***	-	***	P. 156
CROC	***	***	***	***	-	-	***	P. 160
WARWIND II	-	**	***	***	-	**	***	P. 162
SIGN OF THE SUN	-	-	-	-	-	-	***	P. 164
FINAL LIBERATION	-	**	**	***	***	*	***	P. 168
RICH DIF SR	-	-	-	-	-	-	***	P. 168

Score Break

\* P11

\*\* Bof

\*\*\* Mous

\*\*\*\* Yoh

\*\*\*\*\* Gend

\*\*\*\*\* Rik Lovely !!!

# FÉDÉRIC

## Aux armes citoyen !

Dans sa longue quête post-juvénile de recherche éfrénée de sa propre identité, notre ami Frédéric est finalement parvenu à se convaincre que l'armée était une grande famille. L'illumination lui est venue quand des soldats ont commencé à le saluer, et depuis

il aspire à une vie de gradé. Mais bien qu'il se soit porté volontaire pour poser pour cette photo, l'armée refuse encore de le garder après son service.

De guerre lasse, il a dû se persuader que le foot était après tout aussi une grande famille, la vie de gradin permettant de brandir le drapeau entre deux lampées de roteluse !



# FRED

## Marin d'eau douce

Notre maquettiste ne s'est jamais vraiment remis d'avoir un jour quitté sa Bretagne natale pour venir exercer ses talents dans notre capitale. Pour ne pas oublier, il se promène toujours en ciré jaune dans la Rédac, et le lundi revient invariablement trempé jusqu'aux os, après s'être ressourcé le week-end dans le climat plutôt tempéré de sa chère patrie.

Malheureusement, avec le ciré viennent aussi les grosses bottes dégueu dégorgeant de vase, les lambeaux d'algues qui embaument la Rédac, et il tente chaque semaine de nous faire avaler une bouchée d'huîtres fluorescentes !



Chaque mois le meilleur



## FIFA 98

**L'AVIS DE GEN 4 :** Chaque Noël voit arriver une nouvelle version de Fifa, et autant dire que le crû 98 en a surpris plus d'un ! Animation exceptionnelle, graphismes splendides, fluidité parfaite, ambiance démente, Fifa 98 est la première simulation de football en 3D totalement jouable, agréable et réaliste. Un MUST !



Éditeur : ELECTRONIC ARTS  
Genre : SIMULATION SPORTIVE



## I-WAR

**L'AVIS DE GEN 4 :** Dans la lignée des Wing Commander, I-War est une simulation spatiale qui apporte un sang neuf au genre. Un scénario complexe, dans un monde très réaliste, mais surtout des missions très variées, loin des simples missions de shoot de ses concurrents, en font la nouvelle référence. Et en plus, les graphismes sont fluides et somptueux, sans carte 3D.



Éditeur : OCÉAN  
Genre : SIMULATION



## F 22

**L'AVIS DE GEN 4 :** DID s'est imposé en quelques années, avec F29 Radarator puis EP2000 comme une des meilleures campagnes pour les simulations de vol. Avec ce F22 ADF, ils renforcent le dou ! Les graphismes sont superbes, l'animation fluide avec une carte 3Dx, le degré de simulation est très élevé, et les campagnes dynamiques fabuleuses... à condition d'avoir une machine puissante.



Éditeur : DID  
Genre : SIMULATION



## Longbow 2

**L'AVIS DE GEN 4 :** Le nouveau simulateur de Jane's promet de faire date, ajoutant au réalisme d'AH-64D Longbow des graphismes éblouissants et des campagnes dynamiques qui vous demanderont de gérer la bataille tactiquement puis de faire vos preuves. Trois hélicoptères différents à piloter et des options multip joueur complètes font de Longbow 2 un grand dessin.



Éditeur : ELECTRONIC ARTS  
Genre : SIMULATION



## ODDWORLD

**L'AVIS DE GEN 4 :** Abe est un extraterrestre qui se rebelle contre un peuple exploiteur, et doit vous aller prendre en main la destinée. Jeu de plates-formes inspiré par Flashback, Oddworld allie à la fois un monde fascinant, enrichi par des cinématiques somptueuses, un héros attachant, et une jouabilité particulièrement bien réglée. Une petite merveille du genre !



Éditeur : GT INTERACTIVE  
Genre : PLATE-FORME

★ À VOIR

★★ PAS MAL

★★★ BON

★★★★ TRÈS

**BIENTOT  
SUR VOS  
ÉCRANS !**



# ANVIER 98

# GEN 4

ÉDITION 1998

LES jeux disponibles sur PC CD-Rom

LE MENSUEL DES JEUX MICRO

★★★★★

Éditeur : ACTIVISION  
Genre : DOOM-LIKE



## QUAKE 2

L'AVIS DE GEN 4 : La suite du fameux hit d'ID était attendue par ses fans au tournant... et ils ne seront pas déçus. Si ils apprécient le principe de jeu moins linéaire et les nombreuses trouvailles, ils seront surtout épatés par les graphismes somptueux, les animations parfaites et le jeu en réseau, particulièrement renouvelé par le design intelligent des niveaux.

★★★★★

Éditeur : VIRGIN INTERACTIVE  
Genre : SIMULATION SPORTIVE



## SCREAMER RALLY

L'AVIS DE GEN 4 : Dans la lignée de Sego Rally, et tirant parti des cartes 3D, Screamer Rally est la nouvelle référence du genre. Sept circuits très différents (du désert à la campagne anglaise en passant par la route de montagne enneigée), de nombreuses options mais surtout une jouabilité très bien réglée : que demander de mieux ?

★★★★★

Éditeur : CODMASTERS  
Genre : SIMULATION SPORTIVE



## TOCA TOURING CAR

L'AVIS DE GEN 4 : A condition de disposer au moins d'un Pentium 166 équipé d'une carte 3Dfx, Toca Touring Car va vous faire vivre des sensations intenses ! Son côté simulation, pour le look et le comportement des voitures, s'allie intelligemment à une jouabilité plutôt arcade et donc très agréable. Beau, excitant et prenant !

★★★★★

Éditeur : EIDOS  
Genre : SIMULATION



## J.S.F.

L'AVIS DE GEN 4 : Soyons clair ! J.S.F. est le simulateur de vol du moment le plus rapide et offrant les vues de villes les plus détaillées. Les programmeurs ont même réussi à avoir des arbres un peu portait, ce qui amplifie l'effet de vitesse. Un mode campagne passionnant, un modèle de vol réussi, voilà le simulateur de vol qui va exploiter votre carte 3Dfx...

★★★★★

Éditeur : PSYGNOSIS  
Genre : ACTION



## G-POLICE

L'AVIS DE GEN 4 : Si G-Police est un jeu très agréable sur une configuration moyenne, c'est surtout sur machine puissante équipée d'une carte 3Dfx qu'il devient événementiel ! Avec une 3D somptueuse, en million de couleur, et une animation hors du commun, ce shoot'em'up du futur est plus beau que les jeux actuels des salles d'arcade !

BON

★★★★★

EXCELLENT

★★★★★

MYTHIQUE

**LA VIE AUCHAN.  
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.**





## Une flèche dans le mille

Alors que AH-64D Longbow restait sans égal dans le genre, Jane's s'est décidé à le parfaire encore en y intégrant ce dont nous avions rêvé. En effet, ses graphismes 3Dfx, sa campagne dynamique et ses options multijoueur lui confèrent une nouvelle pale d'avance !

mariage était quasiment consommé, mais après avoir quelque peu horlé de questions le gourou de Jean's, Andy Hollis, la vérité apparaissait : plus qu'une simple mise à jour, Longbow 2 trait beaucoup plus loin que son prédécesseur, en apportant tout ce qui avait pu manquer à ses utilisateurs les plus acharnés. Il faut dire qu'entre Andy Hollis et le Longbow, c'est une longue histoire. Son propre père y a participé à l'élaboration des systèmes d'armes de cette nouvelle version du célèbre hélico de combat américain Apache, et Andy révait depuis longtemps de réaliser un simulateur basé



Les profits de l'entreprise sont répartis de la façon suivante :

sur cet engin de guerre hypersophistique qu'il avait appris à connaître. L'ajout d'opteurs, d'un mode Multijoueur et une campagne dynamique, nous avait à peine surpris, par contre la surprise de deux nouveaux hélicoptères à piloter, nous prit à contre-pied. Immédiatement, le nom du grand classique des classiques en matière de simulation d'hélicos, *Gunship 2000*, se mettait à flasher dans nos esprits. Andy Hollis aurait-il l'ambition d'éclipser ce titre phare de Microprose, chez qui il a d'ailleurs passé de nombreuses



Un tel de quel Hawk vert se frotte de l'urine spéciale et attire  
des liges ennemis pour récupérer les éléments de l'ours.

années ? Un éclair dans ses yeux, accompagné d'un sourire sibyllin, laisse comprendre que oui...

**ROTOR ENGAGÉ !**

Ce n'est pas avec un sourire en coin mais avec une jubilation à peine contrôlée, que nous nous lançons à la découverte de notre nouveau terrain de jeu. L'interface conserve une parenté évidente avec le premier Longbow, avec son écran principal représentant une base où chaque

tionnement permet d'accéder aux différents comportements du jeu. Quelques premiers clics fébriles confirment la présence de baraquements abritant les options multi-joueur et campagnes, au nombre de trois : « Yargha et chi lovely ». Pendant toute discipline, on se jette sur l'option « Action Instantanée », qui nous propulse en plein milieu d'un combat acharné. Immédiatement, c'est le chaos. Mammies illégitimes, tout passe, amis comme ennemis. L'enchèvement de longues traînées de fumée lassees par les missiles, s'accompagne de brefs *flashes* suivis d'ondes de choc, une colonne de fumée noire s'échappant ensuite des canonssees tandis qu'une gerbe de débris fuse de tous côtés. C'est beau, et en plus ça défoule façon meumeur. Le premier contact se fait donc dans un état de béatitude totale, et après avoir essuyé la bave qui nous pend

## UN PEU DE PLANIFICATION

Une mission n'aura toutes ses chances de réussite que si elle est soigneusement préparée. Étant donné que vous ne commanderez qu'un vol parmi les quatre lâchés à l'assaut des lignes ennemies, vous prendrez vite l'habitude de soigner le plan de vol de tous vos appareils, surtout si vous souhaitez que les pilotes contrôlés par l'ordinateur aient un maximum de chances de ramener leur appareil en un seul morceau ! En plus, ces pilotes prennent de l'expérience et gagnent en efficacité s'ils survivent, et dans ces conditions, on s'attache très rapidement à ses hommes ! Pour vous aider, le planificateur de missions vous laisse beaucoup de champ d'action. Si les objectifs sont immuables, vous pouvez alterner à loisir les plans de vol, assigner des objectifs secondaires, changer le type d'hélicoptère participant aux missions, et l'armement de chacun.



## Longbow 2 LAVE PLUS BLANC

Ceux qui joueront à Longbow 2 avec une carte 3Dfx auront probablement la surprise de découvrir des graphismes d'apparence plutôt délavés, l'impression de voir la nuit presque comme en plein jour, ainsi que des couleurs, lavande la nuit et gris clair le jour, plutôt suspects. En fait le problème vient surtout des réglages de base des cartes 3Dfx qui, par défaut, sont beaucoup trop forts au niveau de la correction gamma. Si vous remarquez ce problème, changez le réglage de la correction gamma sur 1,0, plutôt que 1,7, et votre Longbow 2 retrouvera toutes ses couleurs, sans passer par un lavage à la main ! Même les autres jeux vous apparaîtront sous une nouvelle lumière !

aux commissures des lèvres, il est temps de rentrer dans le rang et de se remettre dans la file qui mène au bâtiment où se déroule l'entraînement. Les pilotes du dimanche peuvent bien sûr sauter l'étape, et rester en mode Arcade, mais alors le jeu ne vous laisse que le contrôle des fonctions essentielles, à savoir le choix des armes, des cibles, et celui d'ap-

puyer sur la détente. Il serait un peu dommage de passer à côté de la richesse de la manipulation des systèmes d'armement, et de la finesse du pilotage des différents hélicoptères en mode Réaliste. Et même dans ce mode, les débutants pourront désactiver de nombreuses options jusqu'à ce qu'ils se sentent suffisamment assurés pour aller plus loin



dans le réalisme. Vu la souplesse du système de configuration, couvrant aussi bien le modèle de vol et le système d'armement que le niveau de difficulté des ennemis, tout le monde devrait y trouver son compte !

### PREMIERS TOURS DE PALE

Les missions d'entraînement vous permettent tout à tour de vous familiariser avec les trois hélicoptères pilotables (voir encadré), le Black Hawk, le Kiowa, et bien sûr le Longbow. Une première phase d'apprentissage des commandes à bord du Black Hawk et une mission d'entraînement avancée détaillant l'armement du Longbow viennent compléter l'en-

Votre meilleure arme contre les hélicoptères et avions ennemis sera le Stinger, d'une efficacité redoutable

Cet avion d'attaque rasait vient de comprendre que l'on ne peut pas se promener au-dessus du champ de bataille impunément !



Le Longbow 2 est un hélicoptère d'attaque qui peut être piloté en mode Réaliste ou en mode Arcade. Il est équipé d'une arme à feu et d'un missile Stinger.





AH-64D Longbow Apache

## LEQUEL CHOISIR ?

En fait, le rôle de chaque hélicoptère est clairement défini par les possibilités de chacun, et vous n'aurez pas à hésiter longtemps. Pour une mission de reconnaissance, l'agilité et la furtivité du Kiowa s'imposent d'emblée. Dès lors que vous aurez à transporter du monde, comme des forces spéciales, vous devrez plutôt faire appel au Black Hawk. Quant à votre principal cheval de bataille, ce sera bien sûr le Longbow !



OH-58D Kiowa Warrior



UH-60A/L Black Hawk

► semble. Comme dans le premier titre, un instructeur vous guide pas à pas dans chaque leçon, vous évitant de fourrer votre nez pendant de longues heures dans le copieux manuel. Première surprise, et mauvaise de surcroît, l'animation saccade lamentablement pendant les missions d'en-

traînement. Ahn ! Heureusement, une vérification rapide confirme que ce problème reste circonscrit à cette phase de jeu. En mission de combat, l'animation est plus qu'acceptable, et sur un Pentium 166 doté d'une 3Dfx, il suffit de réduire l'horizon de moitié, voire de désactiver les nuages pour que le jeu soit fluide. On respire. Par contre, sans 3Dfx, il faudra un Pentium 200 au grand minimum pour afficher un niveau de détail moyen ! Faut pas rêver... Pour l'instant, seule la carte 3Dfx est supportée par Longbow 2, mais Jane's n'a pas exclu la possibilité de sortir ultérieurement des versions compatibles avec d'autres cartes 3D. Affaire à suivre,

donc. En tout cas, du côté des 3Dfx, la relève semble déjà assurée, puisque le jeu fonctionne paraît-il sans problème avec la Voodoo 2.

### C'EST LA GUERRE !

Une fois passé l'épisode un peu pénible de la période d'entraînement, nous pouvons enfin entrer dans le vif du sujet, de préférence en gueulant « ONNNUUU ! » à la façon du Commandant Sylvestre allant faire régner l'ordre mondial à coups de missiles. En l'occurrence, vous devrez faire la police du monde soit chez vous, soit à Fort Irwin dans le désert américain, ou dans une campagne vous opposant à un armement soviétique (ou encore



Cet hélicoptère Black Hawk est équipé d'un système de vision nocturne et de missiles Stingers anti-aériens.



Pour une mission de reconnaissance, l'agilité et la furtivité du Kiowa s'imposent d'emblée.



Le cockpit du Longbow est très sophistiqué. Pour une mission de combat, l'animation est plus qu'acceptable.



Le régime de certaines végétations a été amélioré pour un meilleur rendu visuel.

Le jeu propose une grande variété de missions et de scénarios, ainsi qu'une grande variété de véhicules et d'armes.



américain). Mais le pib de résistance vous plongera dans une campagne de longue haleine en Azerbaïdjan, face à une milice intégriste soutenue par les forces régulières iraniennes. Si vous voulez d'abord tâter le terrain, vous pouvez aussi opter pour une mission simple, en choisissant vous-même le type d'engagement ou en laissant l'ordinateur le déterminer aléatoirement. Rien qu'ici, en plus de quelques missions spéciales à l'objectif bien défini, le nombre de combats possibles est infini ! Malgré tout, ce n'est qu'en mode Campagne que Longbow 2 révèle toute sa richesse. En effet, en plus de devoir remplir vos objectifs au combat, vous devrez aussi gérer votre escadron au mieux. Pour chaque mission, ce n'est pas un mais quatre objectifs qui vous seront assignés, et vous devrez donc

planifier quatre sorties simultanées. La carte de missions vous permet de tout régler à la seconde près, modifier les routes pour moins exposer vos hommes, coordonner vos attaques, choisir les hélicoptères et l'armement le plus adéquat pour la mission. Si vous choisissez de limi-

ter les ressources disponibles au début de la campagne, tout hélicoptère perdu ne vous sera remplacé qu'après un certain délai, et vous devrez gérer votre réserve de missiles au plus juste. Du coup, en mission, vous hésitez souvent à tirer cet Hellfire qui pourrait vous manquer cruellement à la mission suivante, si vous pouvez détruire votre objectif à la roquette ou au canon !

#### À CHACUN SON RÔLE

Traditionnellement, une campagne commence par une phase de reconnaissance, pour tenter de se faire une idée des dispositions de l'ennemi. Le Kiowa est tout particulièrement désigné pour ces missions, car sa silhouette beaucoup moins imposante que le Longbow ou le Black Hawk



Le jeu propose une grande variété de missions et de scénarios, ainsi qu'une grande variété de véhicules et d'armes.



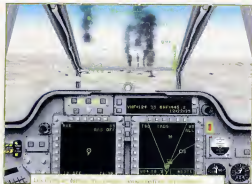
Le jeu propose une grande variété de missions et de scénarios, ainsi qu'une grande variété de véhicules et d'armes.



Cette 250 304, comme tous les moyens de transport, doit être la plus haute priorité dans votre liste d'objectifs.

## MISSION MULTIJOUEUR ACCOMPLIE

Pour le bonheur de ceux qui aiment se connecter, Longbow 2 dispose d'options multijoueur très complètes. Toutes les missions et campagnes sont accessibles en multijoueur, avec la possibilité de prendre place dans tous les postes possibles pour chacun des huit hélicoptères présents lors d'une mission. À deux, vous pouvez par exemple jouer pilote et copilote dans un même appareil, leader et ailier, et voler comme leaders dans deux vols différents. Officiellement, le jeu supporte un maximum de quatre joueurs sur le réseau, et deux via Internet, mais quelques essais ont prouvé que ces chiffres pouvaient monter respectivement à trois et six joueurs si les conditions étaient favorables. Enfin, Jane's devrait rapidement mettre sur pied un accès aux joueurs de Longbow 2 sur son serveur online à l'URL : [www.janes.co.uk](http://www.janes.co.uk), permettant déjà à tous les amateurs de Fighters Anthology de se retrouver facilement. Le bonheur, quoi !



Les yeux en terrain, l'ennemi se dévoile et les ordres de destruction s'envoient à l'ennemi.

► lui confère une meilleure furtivité. Par contre, avec seulement quatre points d'« emport » pour les armes et son unique écran multifonction du côté du pilote, on s'y sent un peu à l'étroit. De plus, son pilotage est beaucoup plus délicat que celui du Longbow, et à moins d'une attention constante, vous risquez de voler constamment en accordéon entre 50 et 200 pieds, offrant alors une cible facile pour les défenses sol-air ennemies. Ici, les possesseurs d'un système H.O.T.A.S., comme les Saitek, CH Products ou ThrustMaster, seront très nettement à leur avantage. Et à



Pour l'artillerie, restez à l'écart : elle pilonne les chars ennemis à coups de missiles.



Les tirs de roquette, les missiles et les tirs de canon ne font pas de mal à l'ennemi.



Ce tank tente d'échapper aux tirs de la PC², mais sa résistance par ses traces de roues.

moins de garder le nez constamment collé au M.F.D., pour surveiller votre altitude, vous devrez voler à vue comme les grands ! Seul problème, aux niveaux « bas » et « moyen », les détails du terrain ne vous permettent pas toujours d'évaluer votre altitude précisément. En fait, seul le niveau de détail du terrain le plus élevé permet vraiment un rase-mottes efficace, au jugé. Bonne nouvelle, cela n'influe pas sur la vitesse d'animation de façon notable, sous 3Dfx en tout cas. Malheureusement, il vous faudra alors faire beaucoup de ménage sur votre disque dur, l'installation du jeu s'étalant alors sur

plus de 420 Mo ! On retrouve le même problème avec le Black Hawk, encore plus dénué au niveau instrumentation digitale. Même si vous devez forcément en avoir besoin pour l'insertion et l'extraction de forces spéciales, le Black Hawk n'est pas vraiment passionnant à piloter. Étant équipé de deux maigres mitrailleuses, difficile de semer mort et destruction dans les rangs ennemis !

## BATAILLE SUR LE FRONT

En fait, seul le Longbow dispose des arguments qui feront comprendre au camp adverse qui est le maître du champ de bataille, et c'est donc dans son cockpit que vous passerez le plus grand nombre de vos heures de vol ! Comme dans la réalité, vous devrez alors choisir le Longbow avec ou sans radar. Vous aurez deviné, la version avec radar est beaucoup plus efficace en combat, vous permettant de mémoriser l'emplacement des cibles, puis de les faire exploser bien à l'abri derrière une colline, pour peu qu'elles n'aient pas eu le mauvais



Le radar permet de repérer les chars ennemis à l'abri derrière une colline.



Les tirs de roquette, les missiles et les tirs de canon ne font pas de mal à l'ennemi.





On est quand même loin de Quake, mais même les soldats sont en 3D et repoussés avec un grand souci de détail !



Le poste de cockpit du Longbow vous permet efficacement d'explorer vos salves de missiles Hellfire.

goût de se déplacer entre-temps. Sans radar, vous aurez à vous exposer pour maintenir votre cible dans le faisceau de votre laser, entreprise parfois hasardeuse, vu la concentration de S.A.M., d'hélicoptères et même d'avions de combat qui ne rêvent que de vous épingler à leur tableau de chasse ! Jane's nous avait promis une campagne dynamique, et ils ne nous ont pas menti. En fonction des réserves disponibles, les chars alliés ou ennemis passent à l'attaque, tentant de repousser la ligne de front. S'il s'agit d'une attaque ennemie, vous pouvez vous attendre à trouver des hélicoptères en soutien, et vous devrez vous en débarrasser tout en stoppant les blindés ennemis pour stabiliser le front. Pendant ce temps, les renforts arrivent par l'arrière sous forme de convois blindés ou de ravitaillement. S'il est impératif de veiller à ce que des hélicoptères adverses ne parviennent pas à s'infiltrer dans vos lignes pour les détruire, et si vous parvenez à repérer et à massacrer les convois ennemis, cela donnera autant de temps à vos blindés en première

ligne pour se refaire une santé avant de passer à l'offensive. Jamais vos propres missions ne s'étaient aussi bien intégrées dans l'effort commun de votre camp ! Durant chaque mission, des rapports constants de vos autres vols vous renseignent sur l'avancement de leur mission, tandis que les troupes au sol vous préviennent si elles repèrent des mouve-

ments de troupes ou d'hélicoptères ennemis dans leur secteur, vous obligeant parfois à vous détourner de votre mission pour parer une attaque imprévue. On s'y croirait, et complètes à la beauté des graphismes, les campagnes dynamiques font de Longbow 2 un grand classique à la hauteur de Gunship 2000. ■

Fredéric Marié



Sur le front des M. Abrams, vous aurez souvent à recevoir un assaut ennemi.

## L'AVIS DE FRED

- ★ Connaissant son prédécesseur, je m'attendais à une simulation au réalisme plus poussé. Avec les possibilités offertes par les cartes 3Dfx, les effets de lumière et le niveau de détail qui enrichissent le champ de bataille ne constituent pas non plus une réelle surprise. Ce qui m'a réellement collé aux commandes, c'est en fait la campagne dynamique, encore plus réussie que celle de EF 2000. Tout ce qui se passe sur le terrain est si cohérent et en même temps si varié, que l'on s'y sent impliqué jusqu'au bout des palmes.

## L'OPINION DE LUC-S.

- ★ Le premier Longbow, s'il était très réaliste, souffrait surtout d'une animation
- ★ complètement anémisée
- ★ et de graphismes assez épandus. On est donc heureux
- ★ que Longbow 2 exploite
- ★ les cartes 3D et bénéficie d'un soin graphique aussi poussé, même s'il faut de gros MHz pour profiter du jeu à fond (genre 233).
- ★ Au niveau réalisme, on joue dans la cour des grands avec un modèle de vol superbe et des missions ardues.
- ★ La modélisation des appareils est incroyable et les sensations, oh rendez-vous, grâce à Longbow 2, on devrait être très pour rentrer dans l'armée !

## HIT

### Longbow 2

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

### Les plus

- Campagne dynamique
- Multiparcour complet
- Trois hélicoptères à piloter

### Les moins

- Contrôle défectueux
- Toujours pas d'arbres...



Quand les Stingers font volent à l'est, le canon pour allumer les hélicoptères ennemis. Heureusement que l'on est à l'écran !

# Fifa 98: *en route*



Éditeur: Electronic Arts, Format: CD-R, M, PC, Genre: jeu de foot, Prix: 99,95 \$, Sortie: novembre, Config. min.: 11 Mo de RAM, 25 Mo de disque dur, Windows 95, Config. recom.: 11 Mo de RAM, 25 Mo de disque dur, Windows 95

# *pour la Coupe du Monde*

## Un combat de coqs

*Il est arrivé ! Le jeu de foot le plus attendu de la planète PC débarque sur vos terrains virtuels. Et après un Fifa 97 raté, force est de constater que Electronic Arts a bien rectifié le tir. Crampez-vous (attention quand même au carton rouge) !*

D'un côté, plumage blanc, bec aplati (sans doute par une mandale d'un Platini excédé par tant de ridicule), affaibli d'un bérêt noir, le regard digne d'un morse devant une boîte de sardines, Jules, la mascotte de l'équipe de France ! De l'autre, Footix, poulet crétin qui a fait une indigestion de schtroumpfs au point d'en devenir bleu lui aussi, l'allure svelte d'un goon à moitié bouffé par des hyènes, le regard aussi perçant qu'une moule, et qui fut choisi comme emblème de la Coupe du

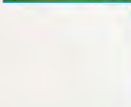
Monde 1998, France 98, c'est mal barré. Et que vont nous ramener nos voisins Anglais ? Une vache folle vert fluo comme mascotte ? Autant dire que tout éditeur qui voudrait créer un jeu de foot devient sérieusement réticent avant de nous coller des Footix qui traversent l'écran des menus. Autant dire que Electronic Arts ferait bien mieux de nous coller une option « shooter Footix à la carabine » dans son Fifa 98 au lieu de faire joujou avec cette espèce de poulet nourri aux amphétamines. C'est donc avec les cames agoussées que je m'apprête à regarder le premier jeu sponsorisé ▶



Des graphismes somptueux, un réalisme époustouflant, que demander de plus ?



La balle file tranquillement vers les buts. Revealt est dans les piquettes.



Un parfait contrôle de la poitrine effectué par Alain Roche en personne.

Les coups francs sont assez difficiles à marquer, mais quand c'est le cas, le but est somptueux.



12-18 Mars 98 0 Paris SG 0



On ne touche pas Gizmo, sinon c'est le jaune et la mandale après.

par une volaille. D'autant plus que son grand-frère, FIFA 97, prêtait plus à rire qu'à jouer. Force est de constater que je me gourrais complètement. Moi, oui moi, qui ne jurais que par Sensible World of Soccer, dénigrant tous les foot 3D, certes jolis à regarder

obligé de pignocher comme un nouveau sur deux ou trois petits ennuis débiles qui passeraient inaperçus dans tout autre jeu. Car FIFA 98, s'il n'est pas parfait, est exempt de tout reproche. Seuls les passionnés pourraient critiquer cette merveille. Les autres se contenteront de glousser à chaque « zoli geste » ou à chaque « action digne d'un grand fonceur ». Le ton est donné dès l'Intro, manière où Electronic Arts est passé maître. Entre images virtuelles et réelles, les ballons fusent et les plans se succèdent en suivant le rythme de *Song2* de Blur.

### ON PEUT BUTER FOOTIX ?

Côté menus, c'est toujours aussi beau et facile à utiliser, sauf que... Footix traverse parfois l'écran en courant après une baballe. Passée la honte de voir un croisé de poulet et de schtroumpf, les friends d'options vont pouvoir se régaler. De 4 à 45 minutes par mi-temps, météo (temps aléatoire, dégagé, chaud, pluvieux, neigeux, neige fondue), huit caméras, trois niveaux de difficulté... et vous en voulez encore ? Vous aurez également la possibilité de paramétrer les hors-jeu, les blessures, la rigueur de l'arbitre, les cartons, les remplacements, la fatigue et les attributs des joueurs. Voilà pour les options générales. Maintenant, il est temps de créer le Joueur (avec un grand « J »), la star internationale, le dieu du ballon, j'ai créé Gizmo. Un petit clic sur le menu « Personnaliser » et... horreur ! Vous ne pouvez pas créer de

der mais gonflantes à manipuler, moi disais-je, je fus surpris, meurti dans mes croyances les plus profondes dès la première image de FIFA 98. Ce titre est incontestablement le meilleur jeu de foot jamais réalisé. Autant tuer le suspense de suite, vous avez sous vos yeux les images de ce qui est un chef-d'œuvre de baballe virtuelle. Alors plutôt que de fulminer contre des bugs graphiques trop souvent présents dans les jeux 3D et absents ici, plutôt que de crier à l'outrage contre la nullité des gardiens de but généralement constatée, suif ici, je vais être

# FIFA 98 : en route pour la Coupe du Monde



Tacle machant, carton à la clé. Notez les attitudes des joueurs.



L'O.M. remporte le match, ils sont contents les joueurs.

modifier selon le nombre de points initiaux alloués au joueur. Bref, un Gizmo voit le jour. Et comme ce Gizmo-là ne s'entend pas avec l'Inter de Milan, il décide de venir à l'O.M.

## L'ENFER DES TRANSFERTS

Là encore, FIFA 98 pêche par son manque de liberté. Un budget est donné pour chaque équipe selon son niveau, autant dire que Le Havre restera Le Havre et que Monaco ou PSG peuvent s'enrichir de joueurs talentueux. Après un tour de magie, Gizmo rejoint Ravanelli à la pointe de l'O.M. Et c'est parti. Vous choisissez une équipe parmi les 107 internationales, et entre 11 championnats (France, Italie, Pays-Bas, Malaisie, Angleterre, etc.). Une mine de possibilités,



Un petit bidri : faut l'dire vite ! Gizmo est né. Envoyez vos laird-part et vos cadeaux à la rédac.

Gizmo envoie une patate malgré la défense adverse



sachant que chaque joueur de chaque équipe a été répertorié et que les erreurs de nom sont quand même assez rares. Mais comme Gizmo vient d'être transféré à l'O.M., inutile de s'encombrer d'une équipe de bras cassés inter-



Je veux descendre cette #13 de coq à la « norio-est-le-sauv » ! Germaine, la carabine !

Il est fou, lui ! Attends que je lui enfonce mes crampons dans les sésels ! Le foot, un sport violent ?



On se dégage comme on peut. Tant pis pour le spectacle, l'important, c'est de gagner, pas de participer.



Un bel arrêt, trop souvent commenté de la même manière par Giroud

Hop, Giroud, reviens, le tour du terrain c'est après la fin du match, pas à chaque but !



Et hop, un autre petit coup de crampons dans les mollets. Le sport, c'est du fair-play avant tout

Un beau stade de 45000 places où l'affluence record est de 88526 personnes !



que, Pays-Bas, Espagne, Afrique du Sud, Suède, Trinité-et-Tobago, USA et Australie). À ce propos, les stades ont des affluences assez bizarres. 45000 places pour le Parc des Princes et 60000 spectateurs en moyenne ?... Et pourquoi n'avoir pas choisi tous les stades de la Coupe du Monde, sachant que Fifa 98 est ostensiblement tournée vers cet événement ?

### C'EST MAGIQUE !

Ensuite commence une présentation du match et de la ville d'accueil commentée par Jean-Luc Reichmann (Les Z'amours, France 2). Excellent. Puis le match commence enfin. Et là, l'éblouissement ! Avec une 3Dfx, le rendu est impressionnant (brouillard, joueurs splendides, terrain très réaliste), même sans carte, il reste exceptionnel. Vos petits bonshommes donnent le coup d'envoi et vous enchaînez passes, pertes du ballon, tacles, centres, sèdes, tirs, reprises de volée et grosses patates dans la tronche avec une facilité déconcertante. Electronic Arts a enfin réussi à allier beauté et jouabilité. Les mouvements des joueurs sont très fluides et extrêmement

nationaux aux résultats moyens (merci Aimé...), ou nationaux qui alignent des joueurs suspendus... De là, on choisit un match amical, une Coupe du Monde, un championnat, un entraînement ou des tirs au but. Et comme, malgré sa qualité, l'O.M. n'est qu'une équipe nationale, on choisit le championnat de France. Match au *paddle*, au clavier ou au joystick, puis choisissez un stade parmi les 16 proposés (Allemagne, Brésil, Cameroun, Angleterre, France, Italie, Japon, Corée du Sud, Mexi-

# FIFA 98 : en route pour la Coupe du Monde



Puisque l'on vous dit que l'introduction est superbe...

Hop, toi, tu remettras tes chaussettes plus tard, le match va commencer.



Une image qui fait plaisir à voir. Contrairement à FIFA 97, ici le joueur tient vraiment le ballon dans ses mains.

de but et l'accélération est trop éphémère. Quant aux commentaires, ils sont assurés par un excellent Thierry Gilardi et un inexistant David Ginola mais ont trop tendance à se répéter. Heureusement, les supporters donnent de la voix et l'on se croirait en plein stade.

Mais FIFA 98 se hisse néanmoins à la première marche des jeux de foot en 3D et devient, par là même, une sérieuse référence qu'il sera très dif-



Use Image Interactive. Taisez-vous, concentrez-vous sur la photo et étendez les filets du public.

réalistes, résultat d'une motion capture réussie sur David Ginola. Vous les voyez même souffler après une action ou réajuster leurs chaussettes, hallucinant !

## GIZMO EST RÉEL !

Mais déjà, Gizmo se distingue. Il subtilise le ballon, réalise un superbe « une-deux » avec Ravanelli, dribble un joueur, prend de vitesse le dernier joueur et claque une praline dans le petit filet. O.M. : 1, P.S.G. : 0. Le gardien a superbement plongé mais c'était sans compter sur la puissance du tir. Voilà un exemple de ce qui vous attendra. Des actions dignes d'une vraie équipe. Et, ô grand bonheur, les gardiens sont assez doués. Cependant, vous arracherez la victoire par un ou deux buts d'écart contre

les grandes équipes, et vous passerez cinq ou sept buts aux plus mauvaises. Reste quelques petits ennuis. Les gardiens ont trop tendance à se rouler par terre, les noms des joueurs n'apparaissent pas sur les maillots, l'homme du match est trop souvent le gardien

facile de détrôner. De bonnes sourires en perspective pour vous et vos amis qui pourront se connecter jusqu'à sept sur votre PC. Et pour les curieux, l'O.M. a collé quatre buts au P.S.G. grâce à quelques ballons réfléchis par le gardien (c'est réaliste, je vous dis !), quatre buts du grand Gizmo. ■

Cedric Gasperini

## L'AVIS DE CEDRIC

- ★ Footix mis à part, FIFA 98 est le meilleur jeu de foot jamais réalisé. Animation exceptionnelle, graphismes splendides, fluidité parfaite, ambiance démente, FIFA 98 réussi à proposer
  - ★ réalisme et plaisir. Quelques erreurs toutefois sont encore
  - ★ à corriger, comme l'impossibilité de créer ses joueurs ou trop
  - ★ de touches de commande. Reste que vous passerez des heures
  - ★ à vouloir cogner l'arbitre après un carton rouge sévère, prêt
  - ★ à balancer votre canette de bière ou le reste de votre pizza.
- Et n'oubliez pas votre écharpe de supporter.

## LE CONTRE-AVIS DE THIERRY

- ★ Il n'y a pas photo, FIFA 98 est le plus beau, le mieux animé, le plus abouti graphiquement
  - ★ des jeux de foot.
  - ★ En revanche, il comporte encore quelques-uns des défauts inhérents à la série FIFA. Pour commencer, il est lent. Même en faisant courir les joueurs, on a l'impression que ces derniers avancent au ralenti. Si les actions possibles sont nombreuses, le jeu manque singulièrement de pêche et de répondant au joystick. Mais si FIFA n'est pas parfait, il reste malgré tout le meilleur foot 3D actuellement disponible.
- (Mdr : match Cedric-Thierry : 5 à 0...)

## HIT

FIFA 98 : en route pour la Coupe du Monde

Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée de vie	★★★★★
Les plus	
• Splendide	
• Réalisme	
• Jouabilité	
Les moins	
• Pas de création de personnage	
• Footix	





# Vous pensez multimédia,

La solution pour acheter  
moins cher vos CD-ROM, CDI et Jeux pour Consoles

Aussi très pratique,  
et extension gratuite

Club Européen du  
MULTIMÉDIA

Profitez de cette offre  
exceptionnelle et bénéficiez des

## avantages du Club

### 1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du Multimédia, 1<sup>er</sup> club multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD-Consoles, CDI et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment renouvelé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue, toute la production multimédia française et tous les "Best Sellers" américains !

### 2 Une garantie d'économie

Chaque CD-Rom acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire de -10 % sur un second CD-ROM. **-10% -10%**

### 3 Un catalogue gratuit chaque trimestre

Vous y trouverez une sélection des titres disponibles sur le marché aussi bien CD-ROM, CDI, qu'en jeux pour consoles et accessoires multimédia.

### 4 Livraison en 48 h

Grâce aux envois en Colissimo, (délais garantis par la Poste).

### 5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des points cadeau !



### 6 Des offres exceptionnelles

Le Club Européen du Multimédia propose régulièrement des promotions, des réductions, des réservations à ses adhérents. Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à -50 %.

### 7 La Carte 4 Etoiles

Pour valoir vos achats en double, au comptant ou par petites mensualités de 250 F.

### 8 Le Club en direct...

• PAR MINTEL • PAR TÉLÉPHONE

• ET SUR INTERNET 0-800-678-543

http://www.clubclub.com

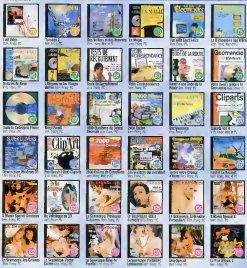
### 9 Une hot-line technique

Des techniciens spécialisés sont à la disposition de nos adhérents au 01.44.83.42.30.

### 10 Un seul engagement

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

## 3500 titres disponibles sur









Éditeur : ID Software, Formas E-4e M & C, Genre : 1ère personne, Prix : env. 49,97.  
Sortie : 10/01/98, Config. min. : 774, Win 95 ou 98, 16 Mo de RAM, CD-ROM.  
DL 25 : Mod. 2, Config. recom. : 1143, 23 Mo de RAM, 41 Mo.

# Quake II

## Science-friction

*Ce qui est bien avec ID Software, c'est qu'on sait à coup sûr de quoi va être fait leur nouveau soft. Oui, Quake 2 est un doom-like...*

*Oui, ça tient du défouloir aux relents de poudre. Mais, surprise, il faut en plus réfléchir. Un p'tit peu quand même.*

**V**ient venue l'époque de l'année où nous autres, occidentaux, croulons sous la douceur sacrée de friandises de toutes sortes et de paroles tout aussi écorçantes de mièvrerie sirupeuse. Au lieu de ronger son frein face aux sourires forcés envers la cousine Gudule qu'on ne voit qu'une fois l'an, on s'amenait pour trouver une échappatoire. Heureusement, il est né le divin sanglant ID Software qui avait inventé le doom-like avant l'heure, puisqu'il s'agissait de Wolfenstein, nous

revient avec le deuxième Quake intitulé fort à propos, euh... Quake 2. Chouette ! Après la liesse dans laquelle nous baignons en ce moment, on va pouvoir beugner dans la joie et l'allégresse. L'installation est hâtée comme la culasse d'un Colt 45, même si on peut reprocher à Quake 2 une certaine tendance à l'embouteillage. En effet, les possesseurs de certaines configurations parmi les moins performantes verront 400 Mo de leur disque dur squattés par ce soft. Ça fait beaucoup mais il s'agit d'un cas extrême. Pour les grandes lignes du scénario ►

## BESTIAIRE



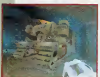
**Medic.** Capable de ressusciter ses alliés en un instant. C'est de la triche!



**Flyer.** Robot volant se déplaçant en groupe de trois.



**Icarus.** Guerrier volant très agile mais très fragile.



**Abraham Sherman.** Aussi résistant et mortel qu'il en a l'air... ça promet.



**Notre monstre préféré :** le Strogg mort !



On se croirait chez Tiffany's, les rivières de diamants en moles. Posons nos petats avec disonement.

► (Si on peut appeler ça comme ça.), ID Software ne change pas une alchimie qui gagne et qui a fait la fortune d'une partie de son ancien comité directorial. On retrouve donc le *Marine* de l'épisode précédent, celui-là même que l'on accompagna à la victoire dans toutes les versions de *Doom* existantes. À la différence près que cette fois-ci, il ne défend pas notre Terre de la convoitise envahissante d'une bande d'*aliens-démons* aussi persévérants que belliqueux. Plutôt que de rester sur la défensive, l'humanité a rassemblé ses dernières troupes pour livrer le combat à domicile chez ses ennemis irréductibles, les *Stroggs*. Grande première, c'est une scène cinématique qui nous explique tout ça pendant cinq minutes d'ouverture. Mais bien sûr, à la suite d'un bête accident de capsule de débarquement, vous vous retrouvez isolé du reste de vos petits camarades. En fait, même si cela ne semble pas évident dit de cette façon, c'est plutôt une bonne nouvelle car tous vos copains vont passer à la moulinette et servir de « Paul » aux E.T. Vous voilà donc à nouveau seul face à l'adversité, devenu le dernier

Grand délire ! Les cadavres en décomposition de certains ennemis attirent les mouches. Allez, à table, les filles !



Décapité, il tire encore. Certains ont de la suite dans les idées même quand celles-ci ont disparu.

espoir de la Terre pour remporter la victoire. De prime abord, le principe de *Quake 2* semble très semblable à celui de ses illustres aînés. Il s'agit pour vous de tailler la route tout au long des niveaux en éliminant impitoyablement tout ce qui se présente

Il faut parfois chercher pour trouver le déclencheur qui permet de passer à la suite des événements.



# BESTIAIRE

Il a un gros canon et tout ce qu'il veut prêter, ce sont les abus. Comment voulez-vous qu'on s'entende ?



Cette laque humaine fait un Marine [du fait] d'être abrégé ses souffrances ? Au moins, il arrêterait de gémir...



Quel pied ! Je pourrais presque lui mettre la main sur l'épaule et il ne m'a toujours pas vu. Un vrai régal !

transmission que vous donne les instructions du Q.G. Évidemment, en bon soldat bien propre derrière les oreilles, vous devez vous plier aux ordres. Et, bien sûr, tous vos actes auront des répercussions. Des contre-

Admirez les magnifiques effets de lumière engendrés pas les tirs de mon adversaire, mais faites vite.



coups immédiats, il n'est pas rare qu'en vous emparant de la carte rouge nécessaire pour déverrouiller une porte bloquée, vous ouvriez un renforcement aussi secret qu'adjacent et regorgeant d'ennemis. Ou alors, des actions à effets plus larges : vous devez par exemple aller trouver des cubes énergétiques dans un entrepôt voisin pour remettre en route un ascenseur qui vous permettra d'accéder à la suite de votre mission. Ajoutez que votre passage déclenche

Avec des sardines aussi voraces, on devrait interdire la baignade. Où est la location de pédalos ?



Les gardes. Rapides mais vulnérables. Existents en trois modèles.



Enforcer. Plus résistant mais beaucoup plus lent.



Berserker. Rapide mais doit s'approcher au plus près.



Iron Maiden. Féminine jusqu'au bout du lance-roquette.



Gladiator. Mortel à longue distance grâce à son rail-gun.

## LE CONTRE-AVIS DE ÉRIC

★ Sur le fond, Quake II ne rime pas avec la philosophie sommaire du premier volet : courir dans tous les sens en quête d'une issue, et cela en trépidant tous azimuts. Sur la forme, par contre, quelle avancée ! Graphismes et animations plus esthétiques et plus variés, architecture des niveaux très chine, profusion mégalomane de croquignoles (voir page 102), un enchantement visuel / sonore que l'enchantement ludique se situe, lui, plutôt du côté du Multijoueur que du jeu solo.

Au fur et à mesure des tirs, les blessures que vous leur infligez apparaissent sur le futur cadavre de vos ennemis.



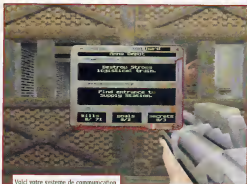
## CONCOURS QUAKE II

Un partenariat sérieux entre Ubi Soft, Activision, l'ASJR (Association des Salles de Jeu en Réseau), et le site Internet Overgame vient de voir le jour. Le but de cet accord est d'organiser un concours de parties en réseau de Quake II qui se tiendra du lundi 19 au samedi 24 janvier. En plus, ils ont vu grand car vont participer, face à nos petits joueurs français, des suisses, des belges, des anglais et des suédois. Les festivités vont s'articuler autour de cinq jours de sélection qui culmineront par le combat ultime. Le vainqueur de cette boucherie aura l'immense fierté de se voir élu meilleur joueur de Quake II d'Europe. Après ça, croyez-moi, plus de problème pour draguer... Si vous vous sentez à la hauteur, contactez la salle de jeu en réseau la plus proche de chez vous ou envoyez un e-mail à Overgame.

► fréquemment des pièges quelque peu *Laracroftiens*, dont seules votre rapidité et votre nose pourront vous tirer. C'est donc clair, l'ensemble bénéficie d'une cohérence telle qu'on n'a plus l'impression d'avoir acheté un simple *paintball* virtuel.

### SUPER CLOSE, LE COMBAT !

Toutefois, comme on nage en pleine science-fiction, l'ambiance peut paraître un peu froide, pas assez effrayante. En tout cas, par rapport au premier qui était profondément organique, Quake 2 fait plus mécanique et, en cela, il se rapproche de Doom. Les décors sont grandioses soit, mais le béton et l'acier n'auront jamais le charme des murs de vieilles pierres suintantes de certains niveaux du premier Quake. Par contre, les ennemis que vous affrontez sont certainement les plus intelligents utilisés pour un jeu. En ayant amélioré le moteur de Quake, ID Software les a rendu capables de comportements



Voici votre système de communication. Un tatouo kaku sans fonction vibreur, restriction budgétaire oblige.

troublants de vérité. Ils vous piègent, semblent coordonner leurs actions quand ils sont plusieurs, etc. Ils sont capables de définir si vous êtes suffisamment bien planqué pour qu'une

attaque leur coûte la vie, alors ils attendent patiemment que vous sortiez de votre abri pour vous assommer. Plus ils sont élevés dans leur propre hiérarchie, plus ils se montrent retors et futaies. Un animal mutant ou un simple soldat vous fera ►



Où le bon ping ! V'a rien de tel pour faire passer une mignonne carabinière qu'un bon mal de ventre.

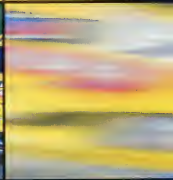
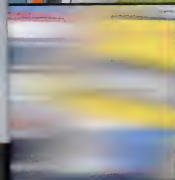
Oui, c'est une échelle, et oui, on peut monter ou descendre, au choix. Quake 2, le top de la science-fiction.







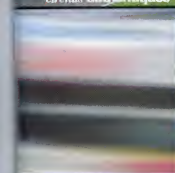
performances réalistes



circuits authentiques



vrais pilotes



Codemasters

## LE CONTRE-AVIS DE FRED

★ Quake II ne s'annonçait pas comme une révolution fondamentale du genre.

★ Les fans retrouveront l'ambiance « massacre à la tronçonneuse » et l'excellente jouabilité du titre précédent. Mais même s'il est superbe graphiquement, Quake II ne gère royalement.

Le scénario fait encore plus peur que dans le précédent, car ID Software a eu même fois la mauvaise idée de nous esquiver une ébauche d'absence d'une option « Capture du drapeau » limite aussi sérieusement le jeu Multi-joueurs...



Je sais, c'est pas cool mais dès que j'ai l'occasion de faire un tour de manège, je veux passer devant les autres.

Il fait le malin avec ses deux réacteurs dans le dos mais il va bientôt prendre du plomb dans l'aile, celui-là.

Non, vous ne rêvez pas. Cette espèce de résidu de laboratoire vient de s'agrandir pour éviter vos tirs. Malin le bougre !

Si vous voyez le monde sous cet angle et que personne ne tire plus, c'est que vous êtes mort.



► la peau sans fioriture alors qu'un de leurs gradés, utilisera ses armes à distance en essayant de se cacher ou d'offrir une cible moins évidente. Citons un simple exemple pour vous montrer à quel point l'I.A. (Intelligence Artificielle) fait la part des choses. Vous pouvez approcher de très près un adversaire *vivant* qui vous tourne le dos. Il ne devinera votre présence qu'au dernier moment car il n'a pas pu vous voir mais

juste vous entendre. Impossible d'employer la même tactique contre les robots qui gardent les lieux car leurs senseurs décollent votre approche immédiatement. Et au moment de la mort d'un ennemi, on frôle le délire. Ils ne se contentent pas de tomber bêtement au sol après avoir reçu leur dose de cartouches. Leur main se crispe dans une dernière

► Le cosme maudit de R2-02 va finir en pièces détachées. Encore un qui a oublié les lois d'Azimov

## RÉSOLUTIONS DE FINS DAMNÉS

Sans 3Dfx Quake II vous proposera entre autres les résolutions suivantes : 320x240, 640x480, 1024x768 ou 1600x1200. Si vous faites tourner ce soft avec les deux dernières résolutions sans que ça rame, c'est que vous êtes ingénieur à la NASA et que vous jouez au boulot...



# TOUTE LA HARGNE DU PILOTAGE



PC  
CD-ROM  
Windows 95



Circuits, voitures et pilotes officiels du Championnat 97


Vue du pilote «dynamique» spectaculaire

Jouable à 2 (8 en réseau sur PC), écran divisé horizontal ou vertical

Collisions spectaculaires avec incidences mécaniques

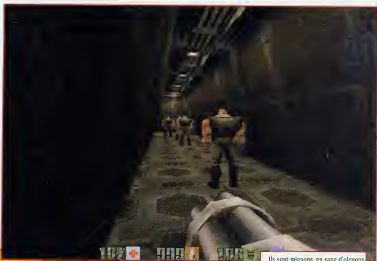
Météo variable agissant sur la visibilité et la tenue de route

[www.touringcar.com](http://www.touringcar.com)

Codemasters 

## LE CONTRE-AVIS DE THIERRY

★ Quake II correspond au profil classique de la suite graphique mais sans inventivité. Les graphistes ont chahuté les effets de lumière, tirant au mieux parti des cartes 3D. Les designers ont mis au point des niveaux équilibrés, mais guère plus interactifs que ceux des add-ons. Les musiques ont composé un bon vieux rock. L'A.A. a été renforcée. Une bonne suite donc, mais ça reste un Quake. Avec ses sauts répétés, son absence totale de subtilité, sa progression linéaire, etc.



Ils sont millions, en rang d'olignon à me tourner le dos le sens que le réveil va être difficile et agité



Attendre patiemment que deux ennemis aient fini de se frotter sur la gâchette, voilà un grand plaisir hélas trop rare.

de dépasser le 640x480 sous peine de tout voir ralentir de manière insupportable. Qui plus est, il utilise DirectX 5 de façon assez moyenne. Par exemple, il supporte mal la comparaison avec l'optimisation que Tomb Raider II a obtenu des API de Microsoft, notamment Direct3D. La solution, c'est la carte accélératrice 3D, le joker de tous les programmeurs. Contrairement au premier du nom, Quake 2 gère en interne les chipsets Voodoo et Power VR. Cette fois-ci, il sera inutile d'aller attendre sur le site Internet de ID Software qu'ils consentent à mettre à disposition un patch, tout est sur le disque. Et avec une 3Dfx, vous pourrez vraiment vous émerveiller des effets de lumière colorés produits par vos tirs ou ceux de vos adversaires. Mention spéciale à la Gasha, gouffre à mutations mais géniale par son effet de

canons rotatifs. Pour le Multijoueur, la version que nous avons testé ne gère QUE le protocole TCP/IP. Ça fait peu surtout que ce n'est ni le plus pratique ni le plus répandu des systèmes. D'ici à ce que certains d'entre vous soient obligés de passer un diplôme d'ingénieur réseau, il n'y a qu'un pas... que nous ne franchissons pas car ID Software annonce que Quake 2 utilisera également d'autres liaisons plus simples, genre Null Modem. Avec ce jeu, ID Software reste fidèle à sa devise : offrir à ses fans de quoi s'éclater mais surtout de quoi éclater son prochain. « Paix sur la Terre pour les hommes de bonne volonté » aura fait long feu. ■

Xavier Hamart

re rafale (qu'il vaut mieux éviter), ou ils ont des mouvements spasmodiques d'agonie

### UNE LIAISON, DES LÉSIONS

Au niveau graphique, Quake 2 est très gourmand. C'est presque de la boulimie. Testé sur un P200 avec 64 Mo de mémoire vive, impossible

de dépasser le 640x480 sous peine de tout voir ralentir de manière insupportable.

Il y a enfin des cartes dans Quake, le seul souci c'est qu'elles sont illisibles. La palette « Vous êtes ici » manque cruellement à l'appel



## HIT

### Quake II

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

#### Les plus

- Missions structurées
- Intelligence artificielle
- Effets sonores

#### Les moins

- Armes peu originales
- Moers effrayant
- 3Dfx ou grosse cartil

## L'AVIS DE XAVIER

- ★ Malgré une ambiance un peu soft, on se laisse encore une fois prendre au jeu de massacre que nous propose ID Software.
- ★ Quelques bonnes trouvailles et un principe de jeu moins linéaire que le premier Quake contribuent à donner une excellente impression de l'ensemble. Par contre, certaines options graphiques peuvent prêter à sourire. À quoi peut bien ressembler la machine qui fera tourner ce jeu en 1600x1200, comme il est proposé dans les options ? Ces détails mis à part, il est indéniable que Quake II reste très distrayant.

# SHADOWMASTER

**Survivre à l'apocalypse, par tous les moyens parce qu'il n'y a pas d'autre choix possible.**



**dès février 1998 sur PC**

disponible le 16 janvier sur PlayStation



[www.psyznosis.com](http://www.psyznosis.com)

© 2012 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 272: 103–110

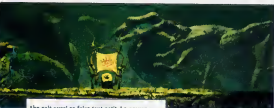


**Editeur :** Ashraf Habibullah (2012) **Intervallus** **Format :** CD-ROM **© :** General Strategic Information Systems **Prix :** 99,95 € **F. Sertier** **Revue :** Config. mini. 17/06/12 **M. G. Gaudin** **Minutage :** 1,74h **de video-IRM :** Windows **Config. recom. :** 1700, 32 Mo, 1,50 Mo **de video-IRM :**

**Ça y est, ils l'ont relâché ! Après avoir été retenu captif sur le territoire PlayStation durant quelques mois (la durée d'une exclusivité monnayée par Sony), Abe peut enfin donner toute sa mesure sur PC. Vive la révolu... la haute résolution !**

plusieurs heures de jeu, force est de constater qu'Abe n'a rien du divin enfant décrit. Jeu de stratégie/plates-formes au concept original, Oddworld : l'Odyssée d'Abe est surprenant plus d'un. Techniquement, il peut être comparé à Prince of Persia, Flashback ou encore Bermuda Syndrome. Le personnage passe ainsi d'un écran à l'autre sans l'aide d'un scrolling. Chaque écran (ou presque) contient une ou plusieurs énigmes qu'il conviendra de résoudre avant de passer au suivant. La plupart du temps, l'énigme consiste à se débarrasser des Sligs, à libérer les esclaves





Abe sait aussi se faire tout petit. La preuve.

► Mudokons et à désamorcer les pièges. Slig ? Madokon ? Avant de poursuivre, je crois qu'un petit point sur l'univers du jeu s'impose. Vous êtes Abe. Abe est un Mudokon. Les Mudokons sont des esclaves à la botte des Glukkons. Les Glukkons (n'ayant strictement rien à voir avec *Télé Chat*) sont à la tête d'une usine



Les cercles de pouvoir vous sont transmis par certains de vos congénères. Ces derniers exigent très souvent un mot de passe.



Les ch'tites étoiles signifient que vous venez de mourir. Autant vous dire que l'Odyssée d'Abe prend très vite les allures d'un ciel dégaï par une nuit d'été (c'est beau non ?).

**« Et oui, qui l'eût cru, Abe est l'équivalent chez les Mudokons de notre Clark Kent à nous. »**

alimentaire en perte de vitesse. Ils décident donc de mettre au point un nouveau plat, dont les ingrédients sont tenus secrets... Abe balayait tranquillement les couloirs de l'usine tout en salivant sur les affiches publicitaires, lorsque pris d'une subite fran-

galie, il décide de satisfaire sa curiosité (ça s'appelle un déplacement pulsionnel, *dixit* monsieur Éric). Il entrouvre ainsi une porte derrière laquelle les Glukkons s'entretiennent sur la composition de leur nouveau plat, et là, c'est la « cata ». Abe apprend que ses congénères Mudokons en constitueront l'ingrédient princi-

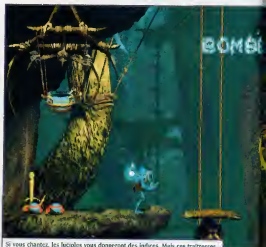
pal ! Il prend donc ses jambes à son cou, et dans sa fuite désordonnée, alerte les Glukkons qui envoient les Sligs à ses trousses. Les Sligs sont des créatures assez frustrées constituant à la fois la garde personnelle des Glukkons, leur service d'ordre

#### UN NOUVEAU FLASHBACK ?

Si Oddworld s'était contenté d'être un nouveau Flashback, l'objectif du jeu aurait consisté à se tirer de l'usine vite fait. Mais Oddworld n'est pas une bête copie de Flashback. Il vous

## L'UNIVERS ODDWORLD

Oddworld : l'Odyssée d'Abe est en fait le premier volet d'une saga composée d'au moins dix titres ! Oddworld Inhabitants prépare ainsi l'Odyssée d'Abe 2 pour 98, avant de donner la vedette à un nouveau personnage de l'univers Oddworld en 1999 et ainsi de suite !



Si vous chantez, les hoolas vous donneront des indications. Mais ces trahisseurs peuvent également vous égarer, voire provoquer votre mort.



faudra donc entraîner dans votre fuite 99 de vos congénères ! Abe compense son physique fluet par une grande souplesse. Il peut ainsi s'accrocher, rouler en boule, sauter, courir, s'accrocher aux rebords des plates-formes, lancer des objets (bombes, cailloux, appâts), avancer sur la pointe des pieds, actionner des mécanismes, etc. Il devra également avoir recours à certains de ses pouvoirs. Et oui, qui l'eût cru, Abe est

l'équivalent chez les Mudokons de notre Clark Kent à nous. Le pyjama bleu et la cape rouge en moins (ouf). Ses pouvoirs sont également différents. Pour commencer, il peut communiquer (en français siouplait). Ce qui pour les Mudokons équivaut à un super pouvoir ! Non que je mette en cause les capacités intellectuelles de ces derniers, mais bon... Il semble que les années passées sous le joug des Glukkons aient quelque peu altéré leurs sens, celui de déception en particulier.

### ET BIEN DANSEZ MAINTENANT !

Les Mudokons se plient ainsi avec une docilité de caniche main à vos injonctions. Vous pouvez les saluer pour attirer leur attention, leur demander de vous suivre, ou de vous attendre. Abe peut également siffler et péter (oui, c'est charmant) pour communiquer avec les plus évolués de ses congénères (ces sifflements servent de code de ralliement ou de mot de passe). Il peut provoquer l'explosion des mines à distance, posséder les Sligs, etc. Un vrai petit

## Oddworld : l'Odyssée d'Abe



Si vous ne vous protégez pas derrière les blocs rocheux, les Sligs en arrièr-plan vous mitrailleront jusqu'à ce que mort s'ensuive.

James Bond, permis de tuer y compris ! Car pour en revenir à l'introduction de ce test, mettant en doute le côté sainte nitouche du personnage, si Abe ne tue jamais de ses propres mains, il n'en est pas moins responsable d'une véritable hécatombe dans les rangs Sligs ! Ainsi, lorsque'il quitte le corps d'un Slig après l'avoir investi (un autre de ses super pouvoirs), celui-ci explose ! Abe peut aussi et surtout chanter. Ces chants lui permettent d'ouvrir des passages dimensionnels (représentés



Elm est un dromadaire à deux portes qui adore blâtrer, se goûter de miel et concurrencer Carl Lewis.



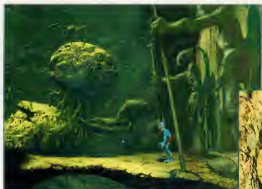
Les globes à pupille rouge jouent le rôle tenu par le polymorphe dans les Astérix, ils empêchent Abe de chanter !



L'acquisition d'un cercle de pouvoir (une sorte d'onde de choc) permet de faire exploser les mines à distance.



Derrière chaque porte, une épreuve vous attend. À vous de décider à quelle sauce vous allez être mangé.



▶ par des cercles d'oiseaux), par lesquels ses frères Mudokons s'échapperont. Certains de ces passages peuvent également dissimuler des téléporteurs secrets. L'espère que vous n'avez pas cru que le sauvetage des 99 Mudokons allait se faire dans la joie et la bonne humeur ? En effet, 50 % des Mudokons à libérer sont planqués ! Le premier écran du jeu comprend ainsi un passage secret à

l'intérieur duquel trois de vos congénères sont dissimulés. Le joueur qui tombera dessus par hasard lors de sa première partie passera un très mauvais moment ! Sauver ces trois Mudokons n'a en effet rien d'évident. Les concepteurs ont visiblement fait appel au côté obscur de la force pour composer les énigmes de leur jeu ! La moindre de vos mal-adresses peut entraîner la mort de l'un de vos congénères, tué par un garde que vous aurez malencontreusement excité, ou écrasé par une caisse dont vous aurez provoqué la chute en actionnant un levier ! Certains Mudokons doivent être sauvés dans un temps imparti, d'autres sont planqués dans l'ombre et ne peuvent être découverts qu'en saluant toutes les zones d'ombre (les Mudokons répondent toujours à votre salut), ou en prêtant attention à l'ambiance

sonore de chaque écran (ne serait-ce pas le bruit typique d'une serpillère que l'on frotte à même le sol ? Activité typiquement mudokonnienne s'il en est !). Si un Mudokon meurt, vous avez deux solutions : le suicide ou le chargement de votre dernière sauvegarde, celle-ci nécessitant un retour au menu principal (ce qui n'est pas bien).

#### FRUSTRATIONS LUDIQUES

Sachez cependant que si vous pouvez sauvegarder à tout moment dans le jeu, Oddworld fonctionne malgré tout sur un système de points de sauvegarde. Et s'ils sont invisibles, ils n'en sont pas moins présents, malheureusement... Vous pouvez tout à fait sauvegarder à un endroit donné après avoir sauvé 10 Mudokons, déjoué 10 000 pièges pour faillir au 10 001e, et vous apercevoir que



Un levier tout ce qu'il y a de plus inoffensif, ou une mort aussi brutale que prochaine ?



Attention TARGA c'est très fort...  
une fois que vous y aurez goûté, vous ne pourrez plus vous en passer !

en micro-informatique  
**certains produits**  
**SONT un peu fades...**

... chez Targa,  
c'est beaucoup  
**PLUS RELEVÉ\***

VOUS RECHERCHEZ UNE CONFIGURATION  
VRAIMENT RELEVÉE, FORTE EN TECHNOLOGIE ?

**PROCESSEUR INTEL PENTIUM® II 233 MHz**

Baïrette ATX - Chipset LX  
2,5 Go SIDA Seagate - 32 Mo de Ram  
CD 20X - Carte son - Haut-Parleurs

\* **Moniteur 15 pouces TARGA**  
\* **Maintenance sur site 1 an**

**11.111 TTC**  
9.213,10 F HT\*\*

Tous renseignements relatifs à la prestation de service ou aux conditions de vente des produits  
se trouvent sur le site [www.targa.fr](http://www.targa.fr) ou au 01 30 86 68 23 de 9h à 18h.  
Cet kit informatique est composé de matériel original et de logiciels originaux.  
Les prix indiqués sont des prix recommandés et peuvent varier en fonction des promotions et des conditions de vente.  
Les prix indiqués sont des prix recommandés et peuvent varier en fonction des promotions et des conditions de vente.



Contactez-nous au **01 30 86 68 23** de 9h à 18h  
pour connaître le revendeur TARGA le plus proche.



**TARGA**  
Vous n'avez jamais goûté à l'informatique..

TARGA est une marque déposée d'Actebis Gmbh - Co. Le logo Intel Inside et Pentium® sont des marques déposées. MMX est une marque commerciale d'Intel Corporation.  
BTO - Fabriqué à la demande.



► votre dernière sauvegarde n'était en fait qu'un leurre ! Vous recommandez le jeu à partir du point de sauvegarde décidé par les concepteurs (le plus souvent dix écrans avant celui ayant entraîné votre perte) ! Comment exprimer toute la frustration que peut provoquer chez le joueur sur PC, une telle remise en cause de ses droits de « sauvegardeur »

**« J'espère que vous n'avez pas cru que le sauvetage des 99 Mudokons allait se faire dans la joie et la bonne humeur ? »**

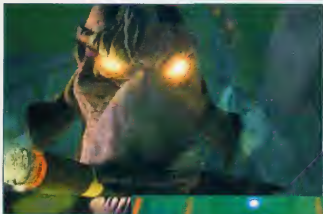
foa » ? Si ce principe de jeu est classique sur console (cf. Tomb Raider), ce n'est pas le cas sur PC. Certes, un tel système augmente la durée de vie du jeu et force le joueur à ne jamais relâcher sa concentration. Pas question avec l'Odyssée d'Abe de « jouer à la légère » ! Certaines séquences de



Les zones d'ombre vous permettent d'échapper au regard des gardes Sligs.

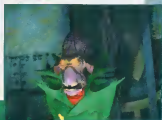
jeu (composées d'une suite de plusieurs écrans) nécessitent parfois plusieurs dizaines de minutes de pratique avant de pouvoir être franchies, d'une traite s'entend ! Le sans faute est imposé, et ce, parfois au détriment de la jouabilité, ou plutôt du plaisir de jeu. Oddworld peut en

effet s'avérer extrêmement frustrant. Et quand je dis frustrant, je pense « hurlements de rage cadencés par le pétiement hystérique du clavier » ! Il n'est pas question ici d'une difficulté excessive, mais d'un principe de jeu rébarbatif, basé sur une progression au coup par coup du joueur. ►



## CINÉMATIQUES DE FIN

Plusieurs séquences cinématiques de fin vous attendent en fonction du nombre de Mudokons sauvés (un maximum) et du nombre de Sligs tués (un minimum). Sachez qu'il faudra libérer au moins 50 Mudokons pour avoir une fin correcte.



# achetez vendez CYNER J



## aux meilleurs prix

Des professionnels  
du jeu vidéo,  
neuf, occasion,  
tous supports ...  
Près de chez vous !

**PC CD ROM**

TOMB RAIDER 2 →



- 04 42 23 27 66
- 05 63 54 74 77
- 02 33 53 35 17
- 02 33 45 68 95
- 01 69 03 45 70
- 05 46 50 56 96
- 05 55 10 97 97
- 04 78 37 15 13
- 04 91 33 33 44
- 04 93 71 55 71
- 02 38 62 65 55
- 05 49 41 77 45
- 05 46 38 81 00
- 05 46 99 81 25
- 04 77 29 10 23
- 05 90 88 42 63

01 27 77 11 19

**PC CD ROM**

← SCREAMER RAIN

**PC CD ROM**

↓ RIVEN

RIVEN

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

LA MONTAGNE

**PC CD ROM**

BLADE RUNNER →



**PC CD ROM**

STAR CRAFT →



**PC CD ROM**

QUAKE 2



- AIX EN PROVENCE CYNER-J
- ALBI CYNER-J
- CHERBOURG CYNER-J
- COUTANCES CYNER-J
- DRAVEIL CYNER-J
- LA ROCHELLE CYNER-J
- LIMOGES CYNER-J
- LYON CYNER-J
- MARSEILLE CYNER-J
- NICE CYNER-J
- ORLEANS CYNER-J
- POITIERS CYNER-J
- ROYAN CYNER-J
- ROCHEFORT CYNER-J
- SAINT CHAMOND CYNER-J
- ST FRANCOIS LA GUADELOUPE CYNER-J
- VIENNE CYNER-J
- RABAT-MAROC CYNER-J

- 36, rue Mignet - 13100
- 3, rue Emile Grand - 81000
- 49, rue Grande Rue - 50100
- 5, place des Poissonniers - 50200
- 296, av. H. Barbusse - 91210
- 24 bis, rue du Minage - 17000
- 35 bis, av. Garibaldi - 87000
- 3, quai Jules Courmont - 69002
- 49, rue de Paradis - 13006
- 256, av. de la Californie - 06200
- 50, rue du Faubourg Bannier - 45000
- 8, rue de l'Eperon - 86000
- 15, rue Jules Verne - 17200
- 127 bis, rue Thiers - 17300
- 2, rue Victor Hugo - 42400
- Rue Schoelcher - 97118
- 25, rue Joseph Brenier - 38200
- Galerie Keys Agdal

Montpellier  
Nantes  
Nîmes

## VEZ VOTRE PASSION

**Vous êtes un professionnel** du jeu vidéo qui ne veut plus être seul,  
vous souhaitez rejoindre notre enseigne  
ou ouvrir un magasin dans votre ville

**REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :**

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service  
Développement au 05.46.99.81.25

**CD ROM PC  
SATURN  
PLAYSTATION  
NINTENDO 64**

Tous vos jeux  
préférés sur  
tous supports

# CYNER





Cet écran est en fait le premier passage secret du jeu. Mieux vaut s'entraîner avant de s'y frotter !

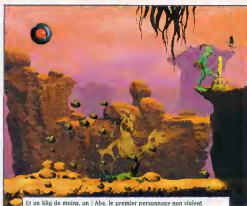
- La recherche des passages secrets ainsi que celle de solutions alternatives à la résolution d'une énigme ne sont guère encouragées par ce système (de jeu et de sauvegarde).

#### LE CALVAIRE D'ABE

L'Odyssée d'Abe tourne ainsi très vite au calvaire (ou au supplice, comme vous voulez). D'autant que de nombreux détails achèvent le travail de sape effectué par le jeu sur le moral du joueur. Les Simon par



Alors, Paramonia ou Scrabanla? Le jeu vous laisse parfois le loisir de décider par où commencer.



Est un Sig de moins, un ? Abe, le premier personnage non violent de l'histoire du jeu vidéo ? Alors, donc !

exemple, Les Simon. Aaaa les Simon. Vous savez ces petits jeux consistant à reproduire une séquence de bruitages après une première écoute, et bien ils servent de mot de passe dans Abe. Un Simon ça va, deux ça passe encore, mais quarante !!! De petits bugs parsèment également le jeu, comme ces personnages coincés contre un élément de décor et pris de

mouvements convulsifs, ou ces trappes fermées qui ne le sont pas suffisamment pour vous éviter une chute mortelle. Bon, si vous vous accrochez, faites preuve d'une patience infinie ou jouez à plusieurs, la finition du jeu ne pose pas de problème excessif, il est inutile, je pense, de préciser que les vies sont en nombre illimité. L'univers du jeu.

#### L'OPINION DE GERRIE

- ★ L'Odyssée d'Abe est sans doute le jeu de plates-formes grand public le plus réussi.
- ★ Configuration requise honnête, réalisation à la limite de la perfection, il satisfiera un large public.
- ★ Les niveaux sont bien pensés, alternant réflexion et action pure. On regrettera seulement un système de sauvegarde classique, obligeant à recommencer un niveau de nombreuses fois ou des actions un peu répétitives à la longue.
- ★ Quoi qu'il en soit, la ch'tite bêtise vous tiendra en haleine pendant des heures et fera hurler de rire petits et grands.



Les passages dimensionnels sont représentés par des cercles d'oiseaux. Ils s'ouvrent si vous chantez.

Le passage d'un écran à un autre se fait parfois à l'aide d'une petite animation en images de synthèse parfaitement intégrée au jeu. L'effet est de toute beauté !



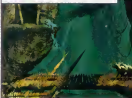




En plus de la séquence d'introduction, de nombreuses scènes cinématiques lient les différents niveaux entre eux.



Les Paramites sont d'affreuses araignées. Et si un Paramite est inoffensive, DEUX Paramites sont très agressives !



sa qualité graphique (de superbes animations en images de synthèse lient souvent le passage d'un écran à un autre), la variété de ses décors, l'originalité des situations ainsi que l'ingéniosité de certaines énigmes sauvent sans peine le jeu, et suffisent à accrocher un joueur au bord

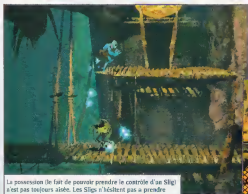
de l'apoplexie mais fasciné. Les concepteurs ont également parsemé leur jeu de petites touches d'humour, comme Elum, le dromadaire bupède qui blâme lorsque Abe chante ou les Slogs qui répondent avec un enthousiasme crétin à vos appels lorsque vous vous baladez dans le corps d'un



Argh ! Un Simon ! l'autre pas ça. C'est con, répétitif et anti-ludique.

Slig. Certaines énigmes peuvent être résolues de plusieurs façons, la linéarité du jeu est parfois entamée par la possibilité de choisir un parcours plutôt qu'un autre... Bref, le joueur est sans cesse surpris, émerveillé et, admettons-le, charmé par l'univers attachant du jeu ainsi que son personnage principal. ■

Thierry Falcoz



La possession (le fait de pouvoir prendre le contrôle d'un Slig) n'est pas toujours aléatoire. Les Sligs n'hésitent pas à prendre la fuite s'ils en ont l'opportunité.



Ces faïsses rouges détectent les mouvements. Si vous bougez au moment où ils vous passent dessus, vous êtes mort.



## L'AVIS DE THIERRY

- ★ Si à première vue Oddworld ressemble à une version Muppet Show de Flashback, trois minutes de jeu suffisent à la remise en cause de ce jugement hâtif. L'Odyssée d'Abe est un jeu foncièrement original, au déroulement sans pitié pour les joueurs néophytes et impatient. Il sollicite à la fois l'adresse et le sens du timing imposés par les jeux de plates-formes, ainsi que l'astuce et la réflexion exigées par les jeux d'aventure. Avec en bonus, le plaisir de découvrir un univers cohérent, inventif et plein d'humour.

# HIT

Oddworld

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

### Les plus

- L'univers
- L'humour
- L'originalité

### Les moins

- La sauvegarde
- Les Simon
- Les bugs

Aider des civilisations  
anciennes à conquérir  
le monde rappelle  
peut-être quelque  
chose aux stratèges  
fêrus d'empires...  
Médiéval en diable  
et en temps réel,

Seven Kingdoms nous  
enseigne comment  
gagner les guerres :  
de mille  
et une manières !

# Seven Kingdoms

## Royaumes oubliés

**D**écidément, ils ne savent rien faire sans nous ces peuples antiques. À peine les avons-nous conduits vers la suprématie du monde dans Age of Empires que tout est à recommencer. Qu'ils soient Grecs, Chinois, Japonais, Mayas, Perses, Normands ou Vikings, ils se tapent dessus et se disputent des paysans. Même si Seven Kingdoms peut donner l'impression d'être un clone du hit de Microsoft, il est doté d'une vraie personnalité. Le créateur du jeu

*The blessing of the mysterious Kukulcan will give you the magic to increase the fighting skill of your Mayan soldiers to devastating levels*



Lorsque les Mayas invoquent Kukulcan, la compétence de combat des guerriers grimpe en flèche !

Les Dieux apparaissent à côté des temples de pouvoir au bout d'une invocation interminable (10 minutes...).

Les Intempéries sont gérées (pluie, neige) tout comme les catastrophes naturelles (séismes, de terre...).



(auteur de Capitalism) est un malin. Il s'est aperçu que les derniers jeux de stratégie en temps réel proposaient toujours les mêmes moyens pour résoudre un conflit : la course à l'armement et la collecte en masse des ressources. Alors qu'en réalité, la résolution des batailles ancestrales ne reposait pas seulement sur les armées mais également sur l'espionnage et l'économie. Bingo ! En gros, alors que la diplomatie a presque disparu du paysage ludique, Seven Kingdoms



Format : CD-ROM PC  
Éditeur : Interactive Magic  
Sortie : disponible  
Prix env. 350 F.  
Genre : stratégie en temps réel  
Config. mini. : 486DX2-66,  
16 Mo de RAM, CD-ROM 4x,  
Win95  
Config. recommandée : P133, 32 Mo  
de RAM, CD-ROM 4x, Win95



Lecteur des alliances est généralement consulté très souvent durant une partie : il change tellement !

la remet au goût du jour en lui donnant autant d'importance qu'aux combats, sinon davantage. On l'aura saisi : la stratégie ne sera pas uniquement guerrière, elle sera surtout économique et soignée !

La première impression est généralement un peu décevante (ceux qui ont essayé la démo sur le CD-ROM du mois dernier en sont témoins) : les graphismes de Seven Kingdoms sont ternes et les unités humaines, toutes professions confondues, se ressemblent. Évidemment, à moins de se plonger dans le manuel ou de suivre docilement le Tutoriel, on ne comprend rien. Il faut se calmer et se dire qu'il

serait idiot de passer à côté d'un *sofi* qui, pour une fois, n'a pas trop copié sur son voisin. La preuve ? Voici comment tout fonctionne : sept peuples (d'où le titre...) se disputent le monde et bénéficient tous du même mode de développement. Ils n'ont pas l'exclusivité sur certaines unités, sauf sur les dieux. Au bout d'une heure de jeu environ (rarement avant), on est capable de construire un temple et d'invoquer une créature fantastique issue de différents mythes : le dragon pour les Normands, le serpent à plume pour les Mayas, Thor pour les Vikings, etc. Ils ont chacun un pouvoir spécial, offen-



Pour conquérir un village indépendant, il faut contrôler un fort à côté et placer un général blindé en commandement.

sif ou non, ainsi qu'une durée de vie très courte (une ou deux minutes). Le dragon par exemple, crache des flammes et peut ainsi griller les villes ennemies alors que le Phénix dépeuple les espions et qu'un autre dieu soigne les soldats blessés. Au niveau des peuples, les différences résident essentiellement dans les dégâts de leurs unités militaires et dans certaines aptitudes particulières.

## MARCHANDS DE TAPIS

Pour se développer, il n'y a qu'un seul moyen : exporter ses richesses vers d'autres villes et en importer chez soi. Cela permet de gagner de l'argent (le nerf du jeu) et de la nourriture. Il y a trois types de ressources (l'argile, le cuivre et le fer) qui peuvent être transformées en produits finis (poteries et objets) grâce aux usines. Ces marchandises peuvent



Il y a différents types de relief dans Seven Kingdoms : un désert, comme ici, mais aussi de vastes prairies verdoyantes !

Des repaires de créatures en tous genres abritent des parchemins permettant d'invoquer des dieux.



... il est impossible de procéder à leur extermination afin de s'en emparer et de récupérer leurs trésors.



Huit tableaux différents donnent des renseignements sur le commerce, les espions, le royaume, etc.



► ensuite être revendues sur les marchés. La chaîne de production est donc claire. Ensuite, pour faire des bénéfices et gagner de l'or, il suffit d'engager des caravanes de chameaux et de leur assigner des points de passage : elles pourront ainsi se charger ou se décharger à chaque marché. Il appartient au joueur de choisir les bons commerces : certaines villes ne sont absolument pas demandeuses de poteries alors qu'elles achèteront du cuivre ou des objets en fer en quantité. Il ne faut pas oublier non plus d'entraîner des

soldats. Comme on commence généralement une partie avec une ville et un fort, on peut envoyer immédiatement des paysans dans le fort afin d'en faire des militaires. Chaque personnage est défini par une poignée de caractéristiques générales notées sur 100 (points de vie, loyauté, etc.) et une particulière : combattre pour les soldats, miner pour les mineurs, commander pour les généraux, espionner pour les espions, rechercher pour les ingénieurs, etc. S'il est possible de former toutes ces unités au sein du village (elles démarrent

Il faut cependant prendre garde aux nationalités des nouveaux venus. Car si les peuples ne diffèrent vraiment que par leurs dieux, la pluralité culturelle pose surtout des problèmes relationnels. Par exemple, une armée comprenant plusieurs nationalités sera moins unie. À l'inverse, si l'on est Normand et que l'on veut conquérir un village Perses, un mercenaire-général de cette nation sera beaucoup plus efficace pour rallier le village indépendant à sa cause. *Idem* pour les espions : un Maya passera encore plus inaperçu auprès de ses congénères que chez les Chinois ! Posséder des nations différentes ouvre également la voie à de nouvelles invocations !

## DIPLOMATIE

Même si les combats sont inévitables, il faut cependant savoir qu'une offensive se prépare de longue haleine et que sa réussite nécessite un travail de fond gigantesque. Une liste de plus de dix trinités permet de paramétrer finement ses rapports avec les autres : conclure une alliance (commerciale ou complète), proposer ou demander de l'aide (financière, alimentaire ou militaire), prêter ou échanger des technologies, demander à déclarer la guerre contre un tiers, etc. Les alliances ne durent évidemment qu'un temps, surtout si le but du jeu (parmi six différents) est la suprématie. On notera que l'intelligence artificielle a été soignée et que l'ordinateur bénéficie de comportements



avec un niveau faible mais progressent ensuite), il est surtout préférable de les recruter dans l'auberge de la ville. Espions, constructeurs, mercenaires ou mineurs y sont de passage et proposent leurs services pour une somme fixe qui varie en fonction de leurs talents. Un espion ayant 98 en espionnage s'achètera près de 1 000 pièces d'or alors qu'un amateur sera bradé à 200.





Lorsqu'on laisse l'ordinateur trop tranquille, il se développe de manière complètement exponentielle !

► très intéressants, et en plus agit de façon plutôt redoutable et ingrate. Lorsque l'on dispute une partie contre six adversaires gérés par la machine, on aboutit généralement à des situations très réjouissantes : lorsque deux alliés se déclarent la guerre, à qui doit-on prêter main-forte ? Peut-il en profiter pour s'emparer de richesses ?

#### AU SERVICE DE SA MAJESTÉ

Il est évidemment extrêmement amusant de choisir son camp, de se disputer des provinces et surtout... d'espionner ! D'abord, il est préférable de recruter dans les auberges des agents excellents : plus ils sont chers et plus ils donneront de résultats. Ils se glissent dans n'importe quel camp et dans n'importe quel bâtiment et peuvent accomplir de nombreux services : saboter les usines, les mines ou les machines de guerre, soudoyer ou assassiner soldats et généraux pour s'emparer des forts et de leurs garnisons, ou simplement saper la loyauté des sujets adverses. La loyauté ? Eh oui, c'est



Lorsque la loyauté des paysans est en chute libre, c'est la révolte et ils se retournent contre le roi.

## L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

- ★ Ou je rêve ou Seven Kingdoms propose enfin un système de développement qui sort des sentiers battus, ainsi qu'une réhabilitation en bonne et due forme de la diplomatie ?
- ★ Les joueurs saturés par les batailles de masse et le manque d'humanité des derniers jeux de stratégie trouveront ici une alternative amusante et bien pensée aux concurrents récemment sortis. Les mécanismes de jeu ne sont pas faciles à prendre en main, mais l'espionnage et les alliances donnent beaucoup de charme aux parties. Excellent !



Le brouillard de guerre est semblable à celui de Warcraft 2. L'exploration de la carte est donc essentielle.



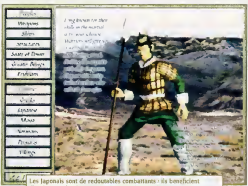
Il y a cinq types de machines de guerre à défaut de cavaliers : canon, cracheur de feu, catapulte, etc.

le seul rempart contre un espion : plus elle est élevée, plus le sujet sera incorruptible. Pour faire grimper la loyauté d'un sujet, il suffit de le décorer, ce qui n'est pas gratuit. Sachant que cette caractéristique évolue suivant la politique du roi (donc du joueur), de l'état du royaume et des richesses, on se doute qu'il vaut mieux la surveiller régulièrement chez tout le monde.

Seven Kingdoms est donc riche en

coups tordus, en alliances et en mésalliances, ce qui renforce indubitablement l'intérêt de parties multijoueur où il ne suffit plus de produire des milliers d'unités pour gagner. Même si la stratégie en temps réel est un genre un peu saturé, il faut reconnaître que Seven Kingdoms est très divertissant et surtout, riche d'un système de jeu original et complexe. Il est dommage que le graphisme des unités ne change pas selon leur profession et qu'il soit aussi ternes : un peu de couleurs vives aurait sensiblement enlevé le jeu. ■

L.-S. Rodriguez



Les légionnaires sont de redoutables combattants : ils bénéficient d'archers et de pions occasionnant de gros dégâts.

HIT

#### Seven Kingdoms

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

#### Les plus

- Diplomatie complète
- Système de jeu
- Cartes déclinées

#### Les moins

- Graphismes polichons
- Peu d'unités militaires
- Pas de magie

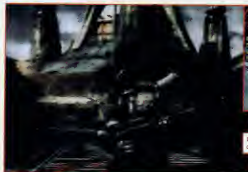




Après avoir perdu la licence Mechwarriors, Ubi Soft ne lâche pas le filon des déboulonnages en série sur de grosses bestioles en fer blanc. La preuve, Heavy Gear vient allonger la liste déjà longue des simulateurs de robot... pour se hisser à sa tête ?

# Heavy Gear

## Un Mech carrément lourd !



Sans ciel, les Gears touchés sont un peu plus faciles à repérer.

L'intro, loin d'être exceptionnelle, met néanmoins dans l'ambiance... teste en finesse !



Hop, un cul-de-jatte de plus chez les Gears ennemis.

**V**ous qui lisez ces lignes, vous pensez sans doute que Génération 4 est un monde merveilleux.

Youkêdi, youkêdi, nous tapotons de nos petits doigts manucurés sur des PC dernier cri en chantant des comptines (pour Fred, c'est toujours le même air : « Hého, hého, on fait notre boulot, la la la la la... hého, hého », bien connu des amateurs de Blanche-Neige et les 7 Fred). Oui, ce serait une vie de rêve. Olivier arriverait

chaque matin avec des croissants pour tous. Mais non. La vie n'est pas du tout comme ça. Si Fred chante bien cette chanson, Olivier n'est autre qu'un sadique. Tenez, pas plus tard que cette semaine, alors que je tentais de lui échapper en adoptant la position de la plante verte (très en vogue chez les militaires), il m'a débusqué par hasard (mon mimétisme était pourtant parfait, mais Olivier a la fâcheuse habitude de jeter ses mégots incandescents dans tout ce qui peut dissimuler sa consommation

assidue de machins qui provoquent des maladies graves). Toujours est-il que, le regard injecté de sang, les cannes acérées et la bave au coin des lèvres, il m'a lancé : « Toi, t'es militaire, tu sais te battre, tu me fais quatre pages sur Heavy Gear », pompant court à toute objection... « Mais... euh... Thierry l'a fait... chez les paras... Quoi ?... Oui chef, O.K. chef... » Et voilà comment je me suis retrouvé à jouer à la « guéguerre » tout le week-end alors que j'y passe déjà la semaine.

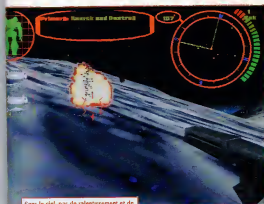
### QUESTIONS POUR UN CHAMPION

Pour tout vous dire, les Mechs, ça ne me passionne pas trop. Gear, Mech, même combat. Ce sont toujours des robots en fer blanc qui se déboulon-



Et hop, on crée et l'on nomme sa propre machine. La nôtre s'appellera Heavy Bear.

Format CD-ROM PC  
Éditeur Ubi Soft  
Sortie disponible  
Prix env. 900 F  
Genre d'arcade  
Config. mini : 130, 16 Mo  
de RAM, CD-ROM 4x, Win95  
Config. recom. : 216, 32 Mo  
de RAM, CD-ROM 4x, Win95,  
carte 3Dfx



Sans le ciel, pas de ralentissement et de belles explosions sur fond noir.

À force de les «shooters», les ennemis tournent au jaune puis virant au rouge.



Un coup de bol... j'ai tiré au hasard... parce qu'un Gear noir sur fond noir, c'est dur à voir.

neut comme des nazis. Enfin... Heavy Gear, pour ceux qui n'auraient pas tout compris, c'est Mechwarriors sans la licence Mechwarriors. Et ça commence plutôt mal. Année 6132. La terre est naze à cause d'un réchauffement. Une nouvelle planète a été colonisée. Terra Nova, puisque tel est son nom, a connu une rébellion des colons qui ont latté les terriens puis ont commencé à se mettre sur la tronche. Deux factions s'affrontent donc sous les labels Nord et Sud.

Alors v'là-t'y-pas que je me tape une introduction légèrement ratée du point de vue graphisme, mais au rebondissement quand même assez comique. Puis, que faire ? Choisir Nord ou Sud ? J'ai toujours eu du



D'un côté, le Sud école, et de l'autre, le Nord plutôt moderne. Faites votre choix.



Un passage un peu inutile : après avoir lutté la défense, reste à exploser la base en toute tranquillité

mal à faire des choix. D'un côté, le Nord, c'est le pôle, les pingouins, les otaries tachetées, et tout plein de Gears aux noms d'animaux que je pourrais choisir durant ma carrière de guerrier. Du Cheetah, Gear au blindage assez léger mais très rapide, jusqu'au Mammoth, surarmé et hyperblindé mais lent à en mourir, vous pourrez passer par huit sortes de gears que vous piloterez avec des réassises et des plans divers, mais qui devront être choisis judicieusement, selon que les missions nécessiteront rapidité ou puissance de feu. Oui mais le Sud, ce sont aussi huit



La femme de ménage va avoir du boulot.

Lourd comme je suis, j'ai beau faire du bruit, il ne veut pas se tourner vers moi...



La vue extérieure est plus simple lors des déplacements mais pêche un peu par son manque de précision lors des combats.



Oh que c'est beau... Allez, on va se taper un petit gadget d'huile de vidange au bar du coin.



Une vue légèrement inutile en plein jour : la vision nocturne version fil de fer Antracite CPC 464

Arrêt sur image : tandis que les douilles volent, l'ennemi s'éclate.



► Gears de l'Iguana au Naga. Oui mais le Nord, c'est l'appui de deux transporteurs, deux tanks, un camion-citerne, une Jeep, un radar mobile, un hélico et deux avions. Oui mais le Sud, ce sont trois tanks et deux avions bien *destroyed* qui vous appuieront lors de vos frappes.

### GUERRE DE SÉCESSION

Et puis les deux camps ont les mêmes armes pour envoyer les ennemis à la casse. Canons légers ou lourds, mortiers, lance-grenades ou missiles, lance-rockettes, lasers, canons magnétiques, accélérateurs de particules, bref près de quarante manières de zigouiller du méchant. Mais le Sud, ce sont neuf compagnies dont la célèbre Légion noire. Et le Nord ? Et bien ce sont dix unités qui peuvent, selon votre destinée, vous rapporter de prestigieuses distinctions comme l'Étoile du Nord ou le Grand Ordre du Griffon. Ah, mais le Sud donne aussi des médailles comme la Larme de Rubis ou la Légion d'honneur. En plus, ils vous



proposent de passer par différents grades jusqu'à celui de Lord Protector. Mais le Nord aussi, puisque vous irez jusqu'à Grand Marshal. Et quand je pense qu'il me faudra choisir un mode de combat ensuite... Entraînement, multijoueur, carrière ou historique (incarnation d'un héros de Terra Nova), mon Dieu, comment vais-je pouvoir me décider ? Car il m'en reste des options à choisir : 320 x 200, 640 x 480 ou 3Dfix ? Graphismes avec ou sans ombre, avec ou sans ciel, et quel niveau de détails ? Pour Thierry, baffa ou pas baffa ? Noël au balcon ou Piques aux tisons ? Heureusement, les missions n'offrent pas de choix. Tuer, capturer, voilà en gros le résumé de Heavy Gear. *Idem* pour l'équipe-

La convention de Genève interdit d'achever un ennemi à terre. M'en fous, y'a pas de Genève sur Terra Nova.





Un paysage magnifique où l'on aimerait prendre ses prochaines vacances de sports d'hiver.



Les missions se suivent et se ressemblent. On latte les Gears puis on explose les bases.

ment, la nature de la mission dicte plus ou moins vos choix en matière d'armes (lourdes, légères), de bras, de jambes, d'armures (armure importante mais rapidité décriée ou inversement) et de têtes avec plus ou moins de senseurs. Mais dans le jeu, le dilemme reprend. Garder mon P133 ou acheter un P166 pour que ces ralentissements cessent ? Foncer dans le tas ou jouer serré ? D'autant plus que certains ennemis, très bêtes, s'offrent à vous sans peine alors que d'autres, à l'IA très développée, se cachent derrière des rochers ou des bâtiments. Et puis, comme c'est sacrément difficile (surtout de viser correctement à la souris tout en se dirigeant grâce aux flèches, arme-ment illuminé ou non ? l'invincibilité

au risque d'avoir moins d'avancement ? Dans le jeu, la partie du corps de votre câble devient jaune puis rouge pour montrer là où il est plus ou moins touché. Oui mais, faut-il l'achever ou non ? Quant au terrain, il est à l'origine de votre progression. Accidenté, vous avancerez façon escargot. En descente, gare aux chutes. Et son aspect façon « Mars vu dans *Total Recall* » donne au graphisme un petit goût d'œuvre d'art.

#### UNE BANDE-SON EXCEPTIONNELLE

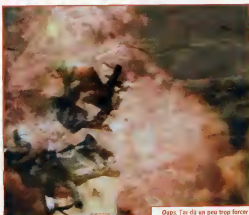
Oui mais *pad*, joystick ou clavier ? Surtout qu'une bonne trentaine de touches vous attendent (heureusement elles sont juste une dizaine à être utiles), sans compter la souris pour viser. Vue à la *doom* ou vue extérieure ? Mon Gear est-il une danseuse étoile avec sa capacité à faire un pas de côté ou s'accroupir ? Toujours est-il que ces quatre pages terminées, je ne me suis pas encore

Euh... je tire ou je tire pas ? Non parce qu'y aient l'air s'ach'v'ent machants les deux trépis, là.



## L'AVIS DE CEDRIC

★ Malgré un univers apocalyptique des plus séduisants, malgré des graphismes surprenants de beauté, *Heavy Gear* n'arrive pas à devenir un jeu mythique. Trop de bugs graphiques, des missions répétitives à la longue, et une gestion des mouvements avec un certain cafouillis, enlèvent de sa superbe à cette énigmatique simulation de Mech. On aurait aimé plus d'innovation, il en reste un jeu super agréable qui vous tiendra en haleine par sa difficulté, son ambiance sonore exceptionnelle et son côté « je passe ou je casse » (euh... la plupart du temps, je casse).



Oups, j'ai eu un peu trop fauché sur la dose d'explosifs.

décidé entre le Nord et le Sud.

La seule chose dont je suis sûr est que *Heavy Gear* est un très bon jeu que viennent malheureusement gâcher des collisions douteuses avec l'environnement, ainsi qu'une absence flagrante d'imagination dans les scénarii. Toutefois, en mode Multijoueur, le plaisir est immense. De plus, voir son propre gear devenir de plus en plus puissant est un réel bonheur. Et pour finir, la bande-son semble sortir tout droit d'un film de James Bond où Terminator ferait une apparition. Un chef-d'œuvre. Alors maintenant, la question se pose : acheter *Heavy Gear* ou non ? Et là, comble de joie, je peux y répondre. Si il ne vous faut qu'un jeu porté sur l'univers Mechwarrior/*Heavy Gear*, ce sera celui-là, ne serait-ce que pour son aspect extrêmement tactique lors des combats. ■

Cedric Gasperini

# HIT

**Heavy Gear**

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

**Les plus**

- Options multiples
- Monde chaotique
- Graphismes

**Les moins**

- Gestion des collisions
- Ralentissements
- Scénarii banals

Si vous rêviez d'un jeu  
mêlant, dans  
un univers médiéval,  
diplomatie, commerce,  
gestion, magie,  
stratégie et batailles,  
je vous conseille  
de prêter l'oreille.  
Car si en plus les PC

qui trichent vous  
débectent, vous serez  
enchanté par  
**Lords of Magic !**

# Lords of Magic

## Les seigneurs de l'Anneau

**C**her lecteur impatient et avide, laissez-moi vous conter la terrible et merveilleuse légende de la guerre d'Urak où s'entremêlent magie, démons, diplomatie et batailles... Tout commence sur les terres d'Urak où les huit éléments du cercle de la

vie cohabitent en paix depuis des siècles sous forme de clans. Ces éléments sont : l'Eau, le Feu, la Terre, l'Air, la Vie, la Mort, l'Ordre et le Chaos. Pour chacun d'eux il existe un grand temple magique, lieu de culte pour ceux qui le vénèrent. Tout allait donc pour le mieux dans le meilleur des mondes magiques. Jusqu'au jour où l'équilibre fut rompu par l'infâme Balkoth, terrifiant maître de la Mort, dont les armées de démons et de morts vivants se sont mises à déferler pour prendre le contrôle des terres de l'Ouest. Pour les sept chefs des clans de l'Occident, une décision s'imposa : il fallait mettre en œuvre rapidement un plan d'action contre Balkoth. Car si jamais l'équilibre du cercle de la vie n'était pas restauré, c'en était fini à tout jamais du royaume



Voici ce qui arrive quand on présume trop de ses forces, on meurt et la mort gagne... Étonnant, non ?

d'Urak ! Vous l'aurez compris, vous incarnerez l'un des ces sept courageux chefs de clan aux grands pouvoirs magiques et ce sera à vous qu'incombera la lourde responsabilité de préserver l'avenir du royaume ! Que voici un scénario des plus

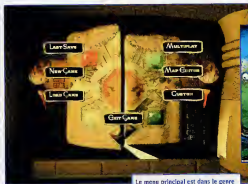


L'introduction est subtile... vous pouvez juger sur pièce.

Un essai de terrain plus que n'a hélas pas très bien réussi comme vous le voyez !



Format CD-ROM PC  
Éditeur CUC  
Sortie disponible  
Prix env. 350 F.  
Genre war/magic/gestion  
Config. min. : 133,  
16 Mo de RAM  
Config. recom. : 166,  
32 Mo de RAM



Le menu principal est dans le genre austère par rapport au jeu qui donne parfois dans le tape-à-l'œil !

classiques pour un wargame médiéval/fantastique ! Mais, ce que vous ignorez, pour le moment, c'est que cette fois-ci CUC est passé à deux doigts d'avoir réuni tous les ingrédients d'un best-seller qui aurait pu faire pâlir d'envie plus d'un Heroes of Might and Magic.

## UN ENVIRONNEMENT DE RÊVE

La partie graphique du jeu est très soignée. Les cartes et les combats sont en 3D dotés de couleurs 16 bits de toute beauté qui ne nécessitent pas de grosses cartes-vidéo-hyper-3D-féboosées-de-la-mort mais imposent néanmoins des temps de chargement assez longs. On remarquera avec

plaisir que les scènes cinématiques sont elles aussi d'une excellente qualité. Malheureusement, on n'a pas le droit à du plein écran, ce qui est plutôt dommage de nos jours ! Les graphismes ne sont pas le seul et unique point fort du jeu, loin de là. La musique elle aussi a été soignée. Même si certains morceaux sont cailloteux quand vous jouez plusieurs heures, ils ne représentent qu'une infime partie de ce qui est présent dans le jeu. Les voix en anglais ont eu le droit au même soin et cadrent très bien avec les personnages. Espérons que ce sera la même chose pour les voix françaises qui les remplaceront. De plus, divine surprise, l'ordinateur



La ville principale du clan de l'Eau au niveau 1. Au niveau deux, elle possède des remparts.

ne semble pas tricher en se favorisant, que ce soit durant un combat ou durant la résolution automatique dudit combat. Mais le meilleur reste encore l'interface hyper intuitive que l'on met à peu près dix minutes au maximum à maîtriser. Tout en offrant un panel de possibilités des plus intéressants pour les joueurs, elle reste très simple (pour déclencher des négociations entre deux parties il suffit de cliquer sur une unité à votre portée et de sélectionner *négocier* au lieu de *se battre*). Seule ombre à ce tableau idyllique, l'éditeur de cartes n'offre qu'une maniabilité réduite mais suffisante si vous êtes minutieux pour contrôler la hauteur des collines créées par la terraformation du terrain. Le jeu commence au moment



Voilà une chose très importante dans le jeu, les rentrées et les sorties de ressources. Elles sont toutes les deux récapitulées ici.

Un combat acharné pour récupérer le temple de l'Eau.



Voici le grand temple de l'Eau, c'est celui que je préfère parmi les huit possibles !

La guerrière du Chaos ressemble comme une sœur jumelle à Xena. En plus, elle a le même cri.





Choisir sa classe c'est choisir sa vie, alors faites bien attention à ce que vous faites.

Là le combat pour le temple du Chaos et, comme son nom l'indique, c'est plutôt chaotique comme combat !



► où vous choisissez votre personnage parmi les suivants : guerrier, mage, ou voleur. Après ce choix difficile qui orientera votre stratégie mais qui ne vous empêchera pas de faire usage de la magie ou du vol à la tire (quelle que soit votre classe), vous ferez face à un autre dilemme.

### PRENEZ VOTRE TEMPLE !

En effet, il vous faudra adopter votre clan parmi les huit proposés (seule la Mort ne peut être jouée tant que vous ne l'avez pas battue). Au début vous commencez la partie avec de faibles ressources accompagnées de peu de troupes. Vous serez toujours positionné près du grand temple sacré que vous aurez à libérer pour vous imposer comme le chef spirituel de la capitale qui en dépend. Cette dernière vous permettra de vous développer et



Votre ville vue de l'intérieur, un vrai paradis, n'est-il pas ?

d'avoir des revenus. C'est au temple que vous pourrez, après avoir rempli certaines quêtes, faire appel à la créature surpuissante qui est le symbole de votre peuple pour défaire les armées des ténébreux. Vous n'aurez pas moins de cinq ressources à gérer pour arriver à ce but : la gloire, la main-d'œuvre, les cristaux magiques, la nourriture et l'or.

La gloire attire des hommes pour remplir les fonctions productrices de ressources dans les villes. Cette main-d'œuvre sera répartie entre les différentes fonctions productrices. Ensuite les cristaux vous permettront d'exercer la magie et de produire de l'or par alchimie. La nourriture vous permettra d'alimenter vos troupes. Et enfin, l'or avec lequel vous pourrez acheter à peu près tout ce qui existe dans le royaume d'Urak (attention vous devez avoir des troupes dans un bâtiment pour interagir avec).

À part cela, la gestion consiste à

Dans la bibliothèque de la tour des mages, la belle amazone que voici recherche un sort fulgurant.



D'ici, vous pourrez invoquer la créature qui est le symbole de votre peuple.

attendre d'avoir assez de ressources pour upgrader les bâtiments en votre possession. Mais ne rêvez pas de bâtir d'immenses cités car les seuls bâtiments que vous pouvez construire sont des écoles militaires.

### LA RANÇON DU SUCCÈS

Les petites lucines de Lords of Magic passeront sans aucune difficulté si seulement tout le jeu ne se cantonnait pas à une seule carte. Générateur aléatoirement ou fabriqué sur mesure, et





**à petits prix**



99F\*

CLASSIQUE

CLASSIQUE  
*Collection*



149



99F

ITALY: CAMASCOMER - Europe; MERONI or MIRON and BIANCHI 874 (The 830 Company - The Blue School - DAMONELLI) - 2nd and Technology Limited - A-50 CUSA - Johnson - BELL - COTI - TONDI - Tolazzi - FALDI - Tolazzi - AVANTI - LOMBARDO - Digital Instruments - ITALL - L'Espresso Mare - Schiavoni - MACCHIONISSINO 31 - CUBERI CUBARI - ADVINCO - JOURNALIST GIAN - MARIANI - ADVINCO - SERRASQUINO - MANFREDI - ENIGMA - Toutes les entreprises citées sont à la recherche de leurs collègues respectifs.



<http://www.librssoft.fr>



Ubi Soft

## L'AVIS DE ARNAUD

★ *Lords of Magic* est un excellent jeu à quelques détails près, tels que le nombre de bâtiments constructibles différents atteignant à peine une dizaine (et encore ce ne sont que des écoles militaires), le fait que l'on n'ait qu'une seule carte et que la diplomatie soit un peu inutile à votre quête.

★ Malgré tout, la map est créée aléatoirement et comme vous pouvez jouer huit camps différents, la durée de vie reste acceptable. CUC n'est vraiment pas passé loin du perfect, alors le prochain coup sera-t-il le bon ?

► bien que très grande, elle ne représente pas l'équivalent d'une campagne de Heroes of Might and Magic ! Dans le même genre, la diplomatie, bien que présente, consiste surtout en un troc façon Gengis Khan (une fois que l'on a marchandé,

Voilà les caractéristiques du mage des vents, il est plutôt costaud dans son style.



Voilà une proposition que les gars d'en face ne pourraient pas refuser sans en pâtir sérieusement !



Tiens voilà le corde de la vie version guerrier farouche, je vous conseille l'Eau ou le Chaos

on s'entre-tue). Toute cette phase du jeu se déroule en tour par tour. Vous verrez que seuls les combats peuvent bénéficier du temps réel et que même durant ces phases vous pourrez à tout moment mettre le jeu en pause pour donner des ordres à vos troupes, ce qui peut être fort appréciable quand la bataille fait rage ! Les combats se déroulent en 3D isométrique, extrêmement claire et pratique pour maîtriser votre attaque. Ici point de finesse, les seules tactiques existantes sont : canarder à distance (avec des flèches, des bâtons, des pierres ou des sorts), tenter de faire des prisonniers

(vous pourrez même les torturer après), ou foncer dans le tas style Conan le Barbare (technique à éviter quand vous utilisez les mages qui sont nuls au corps à corps !). Et comme assaillissement pour relever le plat, vous pourrez vous affronter jusqu'à six en réseau (tous les modes de connexion sont acceptés !), dans des combats que même Homère (le Grec... pas le Simpson !) n'aurait pu imaginer ! Hélas vous devrez vous fendre d'un exemplaire par poste pour jouer en réseau. Puff... quel dommage de rendre le mode le plus intéressant du jeu inaccessible aux joueurs à la bourse plate ! ■

Arnaud Crampet



La mêlée est l'attaque préférée de ces gros barbares, il faut dire que c'est efficace

L'introduction est de toute beauté mais, comme vous ne le voyez pas, c'est pas du plein écran.



## HIT

Lords of Magic

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

### Les plus

- Les graphismes 3D
- L'interface facile
- La bande-son

### Les moins

- Manque de bâtiments
- Une seule carte
- Éditeur peu maniable

plus de 320 titres disponibles

o Riven



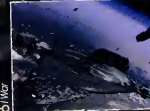
o Tomb Raider 2



o Blade Runner



o / War



o Age of Empires



- o Recevez CD-Rom et hardware de votre choix chez vous, sous 48 h\* sans chèque ni carte bancaire, simplement en vous connectant au 3617 DISPO et en nous laissant votre adresse de livraison

- o Toutes les nouveautés et non que les meilleurs titres : jeux, culturel, musique, tuto-éducatifs, utilitaires, encyclopédies, etc... Pratique, vous ne payez que par la communication (5,57 F / min)\*

- o Close Combat 2, Dark Earth, Pilgrim, Nuclear Strike, Flot 98, Odd World, Monopoly, Star Wars, Rising Lands, Screamer Rally, Flight Simulator 98, Impérialisme, Virtua Fighter 2, Cosmos, etc

- o Scanneur Pagescan, Cdr, Lecteur Zip V, Faxmodem, Office 33600, Self Memory, Lecteur CD-Rom, Panasonic 24X IDE, Lecteur CD-Rom Pioneer 12X SCSI Int, Ram, Joystick Wingman, Logitech, etc

CD-ROM  
Sans le B  
ni chèque

3 6 1 7

Dispo

\* la durée de la communication dépend de l'article

48 h pour le hardware

Il en a fallu du temps  
à Team 17 pour nous  
bombarder de sa  
nouvelle mouture  
d'un des softs les plus  
rigolos de 1995 !  
À l'heure de la 3D et

des jeux de plus en  
plus m'as-tu-vu,

nos lombrics guerriers  
peuvent-ils encore  
sérieusement miner  
votre PC ?

# Worms 2

## Un dernier petit ver ?

**L**es meilleurs jeux sont les plus simples ! Vous ne me croyez pas ? Rappelez-vous Pac Man. Un bête labyrinthe et une petite boule jaune poursuivie par des fantômes... Et qui n'a pas passé des nuits blanches sur Tetris ? De simples briques de couleur qui tombaient du haut de l'écran ! Et Lemmings, hein ? C'était pas génial, ces petites créatures vertes et débiles qu'il fallait sauver ? Le dernier du genre avait sans aucun doute été Worms dont le seul but était d'éli-

miner les troupes adverses. Plutôt que d'essayer de révolutionner le genre, les développeurs de Team 17 se sont appliqués à l'améliorer, le bichonner, le pourvoir de tout ce qui avait été demandé par les joueurs du monde entier. Pour commencer, le jeu est bien évidemment en SVGA, avec un style de graphismes très cartoon. Ce sont plus de 14 000 sprites

qui ont été dessinés pour les nombreuses animations de vos vers. Même lorsqu'ils ne sont pas « actifs », vous les verrez gesticuler, faire un petit signe, lever les yeux au ciel, surtout lorsqu'un missile leur passe à quelques pixels du crâne ! Tout comme pour le premier Worms, vous pourrez surtout vous délecter en début de partie de quelques animi-



Les graphistes ont utilisé des modèles 3D très détaillés pour les scènes d'introduction au jeu.

Format CD-ROM PC  
Éditeur Team 17/Microgrise  
Sortie 15 juin 1995  
Prix env. 35 \$, F.  
Genre arcade  
Config. mini. 1 an, 16 M.  
de RAM, CD-ROM 2x, carte  
graphique SVGA, Win 35  
Config. recom. 486, 32 M.  
de RAM, carte graphique 2 M.  
16 bits, CD-ROM 2x, Win 35



Les bombes incendiaires respectent les lois de la physique : le mur de flammes volant le long d'une pente.

Cette coiffe en haut à droite, avec son énorme point d'interrogation, contient généralement une nouvelle arme. Attention car certaines sont piégées.





tiques humoristiques, dans lesquelles vous verrez nos petits lombrics découvrir les jones de la course à l'armement. Malheureusement, il n'y en a que sept et elles ressemblent un peu trop dans leur traitement à celles du premier épisode !

### UNE CURÉ DE VERMIFUGE

Le plus important reste malgré tout le jeu, et de ce côté-là, Team 17 a blindé les choses. En solitaire, vous pourriez dans un premier temps vous occuper avec la cinquantaine de missions, de difficultés progressives. Si les premières sont plutôt basiques, les suivantes se compliquent sérieusement, mais il aurait vraiment été appréciable que de nouveaux objectifs puissent être assignés : sauver un prisonnier, placer des pièges à des endroits définis ou s'échapper par un chemin bien précis... Là, c'est vraiment primaire, puisqu'il faut tout simplement éliminer les forces adverses. Ensuite, à l'aide des éditeurs de jeux, aléatoires ou non, vous pourriez jouer un nombre infini de parties, contre des équipes dirigées par l'ordinateur (cinq au maximum), mais l'intelligence de ces derniers, même réglée au mieux, n'est pas franchement stimulante ! Chaque joueur dirige à tour de rôle un de ses vers, les pelotons pouvant aller de un à huit au maximum. Selon les options choisies, vous pourriez ou non sélectionner celui qui va agir. Cet élément est

Votre vers, ce gentil petit moton boudissant. Tiens un compte à rebours.



primordial, car du coup, vous ne savez absolument pas quel ver adverse va se déplacer, ce qui peut très vite ruiner vos savantes stratégies.

Chaque ver a un temps limité pour agir et il ne pourra utiliser à son tour qu'une seule arme ou un seul objet. Les plus vicieux n'accorderont que

quelques secondes, ce qui demandera alors une grande dextérité pour agir, sans faire d'erreur regrettable. De même, s'il subit des dommages lors de son tour (chute d'une hauteur ou explosion trop proche), il perd immédiatement l'initiative.

Le ver peut se déplacer, mais aussi sauter, monter sur la tête d'un autre et ▶

Un bon niveau Gené qui nous a demandé environ 15 secondes à élaborer !



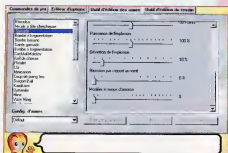
La moindre attaque en peu violente et Karl risque fort de tomber de son piédestal.

Ce petit vers, vient de jouer aux machines à sous et il vient de gagner... plein de bâtons de dynamite... allumes !

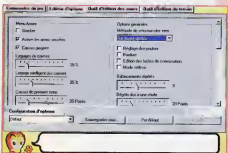
En début de partie, certaines positions peuvent être ancrées. Ce qui a créé un sérieux handicap.



## DES NIVEAUX VERS, ET DES PAS MÛRS !



Chaque arme possède, selon sa complexité, un certain nombre de paramètres modifiables.



En plaçant le curseur sur chacune des options, apparaît dans la boîte de dialogue en bas une description précise ! Pratique.



Pour créer un terrain, une simple brosse en forme de cercle permet de dessiner les zones pleines. Ensuite, on définit la densité des objets, le nombre de mines, les couleurs, le type de décor, etc.



Le nouveau design des Worms va le définir... Regarder cette bousille !

► surtout accéder à des armes redoutables ou des outils pratiques. Ce sont en tout près d'une soixantaine d'objets qui peuvent être accessibles, même s'il vaut mieux intelligemment limiter l'utilisation de certaines armes trop puissantes. Pour vous défendre, vous pourrez par exemple vous téléporter, creuser un trou, construire un escalier ou déposer une mine. Parmi les armes débiles, j'ai tout particulièrement apprécié la Vache Folle ou La Saper Vache Folle, sans parler du mouton qui bêle et explose sur commande. Que dire des bombardements au napalm, des cocktails molotov et autres grandes à fragmentation télégraphées !

### METTEZ-VOUS AUX VERS !

Tout le jeu a été étudié pour être adapté aux besoins de chacun. Vous avez ainsi le choix entre sept thèmes musicaux, mais surtout, vous pourrez choisir parmi une trentaine de sté-

réotypes pour les interjections de vos vers : new-yorkais, espagnol, allemand, etc. Ils ne cessent en effet de s'invectiver, de « raté » ou « trouillard » du bon vers franchouillard, au « Get on up » du chanteur de Soul, en passant par les cris ridicules du *kami-kaze* ! En plus, vous pouvez enregistrer vos propres phrases et les insérer dans le jeu. Le plus agréable reste bien sûr le jeu contre d'autres humains, que cela soit sur la même machine, puisque chacun joue à son tour, via Internet ou en réseau. Là encore, des tonnes de possibilités sont envisageables, pour des parties jusqu'à six. Si parfois attendre son tour est un peu fastidieux, regarder les autres s'écarter reste un passe-temps plutôt agréable. L'éditeur de scénarii est l'un des plus complets qu'il nous ait été donné de voir. On

Les explosions projettent les victimes dans toutes les directions, et donc, éventuellement vers une mine ou la mer !





L'attaque suicide est un bon moyen d'occire des ennemis en sacrifiant un de vos vers, très endommage !

peut dans un premier temps, modifier les options de jeu. Il est ainsi possible de garder ou non des armes acquises au cours d'une manche pour une partie suivante. On peut surtout modifier le temps de repli du ver après qu'il ait par exemple posé une mine, modifier l'efficacité d'une trousse de soins, paramétrer le pourcentage de caisses piégées par rapport aux caisses d'armes secrètes... Encore plus fou, chacun pourra définir le déclenchement des ralentis selon les pertes ou les dégâts occasionnés, modifier la force du vent ou de la friction, définir les points de vie des vers en début de partie, etc. Les menus sont simples à utiliser, avec surtout une bulle qui explique en quelques mots l'utilisation de chaque paramètre !

## PUISSANCE DE FEU

Pour les armes, on peut à peu près tout modifier, choisir lesquelles seront présentes dans le niveau, et modifier tous les paramètres les concernant : de leur rareté à leur puissance, en passant par le réapprovisionnement, l'angle de projection des vers après explosion... Des dizaines d'options que l'on peut modifier à souhait pour créer des situations totalement différentes, sans rien changer au reste du niveau ! Enfin, pour l'éditeur de terrain, on a là encore droit à quelque chose de très puissant et de simple. On retrouve tout d'abord la génération aléatoire de champs de bataille, qui permet de les créer par groupes de cinq. On peut cependant ordonner quelques règles de base, comme le fait que le site soit à ciel ouvert, choisir la cou-

leur de l'eau et surtout le style des graphismes (parmi une douzaine). Ensuite, chacun peut y aller de ses outils pour modifier, créer, effacer n'importe quel niveau, sans oublier le système de codes, qui génère aléa-



Même l'installation de jeu sur votre disque dur commence à vous plonger dans l'ambiance.

toirement les niveaux. En plus, chaque partie dure entre deux et trente minutes maximum, ce qui fait de Worms 2 un excellent jeu pour s'amuser entre copains ou se défendre quelques minutes. ■

Didier Lailé

## L'AVIS DE DIDIER

★ Il m'a suffi de quelques minutes pour retrouver toutes les sensations du précédent Worms. Seul, malgré l'éditeur de niveaux qui procure a priori une durée de vie infinie, on s'ennuie cependant un peu au bout de quelques dizaines d'heures. J'attendais mieux des options de cette nouvelle version. La quantité y est, mais pas toujours la qualité. Par contre, à partir du moment où vous êtes prêt à passer quelques heures sur l'éditeur ou à inviter des amis pour des parties acharnées, Worms 2 est d'une efficacité redoutable !

## ALLEZ LES VERS



Les fans de Worms apprécieront sans aucun doute le style de ces graphismes. D'ailleurs, sur le site [www.worms2.com](http://www.worms2.com), vous pourrez participer à diverses animations, trouver des adversaires de votre niveau et même envoyer vos créations graphiques pour entrer dans le livre d'Or des Worms ! Comme vous pouvez le voir, l'invasion a déjà commencé.



Vous avez même droit à un petit ralentit pour bien voir les coups particulièrement foireux ou risqués.



En cas de victoire, vous verrez vos vers sautiller de joie. C'est grotesque mais en observant les réactions sur les visages des perdants qui vous envoient, c'est plutôt joyeux !

Worms 2	
Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★
<b>Les plus</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les divers éditeurs</li> <li>• Simple et rapide</li> <li>• Ambiance sonore</li> </ul>	
<b>Les moins</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• L.A. fatigante</li> <li>• Répétitif à force</li> <li>• Graphismes trop sobres</li> </ul>	



Qui dit nouvelle année  
dit changement.

Apparemment, pas  
pour l'équipe de SSI  
qui nous a concocté,  
devinez quoi...

Oui, un wargame avec  
plein de petits  
bonshommes qui font

la guerre. Première  
bonne résolution :

soulement après avoir  
lu, jugement tu rends.

# Steel Panthers III

## Patte de fer dans gant de velours

**S**tyle Panthère ? J'aurais préféré « Style Tigre », vu que les rayures, ça mincit. Comment ? C'est pas une simulation de maison de couture et pis d'abord « Steel » ça s'écrit avec deux œufs... ! Oui chef, bien chef, je redeviens sérieux. Or donc, les apprentis maîtres du monde vont pouvoir préparer leur C.A.P. grâce à Steel Panthers III de chez SSI. Pour ceux qui ne parlent pas le roman, les

bâtons verticaux après « Panthers », ça veut dire trois. Et ouais, le troisième du nom, c'est à partir de ce moment-là qu'on peut vraiment parler de série. D'accord, on a l'impression de savoir avec précision de quoi est fait ce *soft* avant même de l'installer sur un disque dur. Mais juste-

ment, cette assurance permet à SSI de nous prendre à revers dans nos certitudes en jouant la carte du changement dans la continuité, ou de la continuité dans le changement, comme vous voudrez. Déjà, ce *soft* tourne sous DOS. L'ouverture d'une fenêtre sous Windows 95 est bien sûr



Extrêmement pour le 110 mètres/hales en char Abrams, a fond la casse dans les sables du désert. Chaud devant !

Format CD-ROM PC  
Éditeur SSI  
Sortis disponible  
Prix env. 370 F.  
Genre wargame  
Config. mini. 486DX2/66,  
16 Mo de RAM, CD-ROM 2x,  
30 MoDD, carte SVGA  
Config. recom. P133,  
CD-ROM 4x



D'un clic de souris, vous pouvez  
disposer vos unités en cercle, prêtes  
à tirer dans toutes les directions

Les écrans de fumée cachent vos  
déplacements aux yeux de l'ennemi et le  
destabilisent. C'est toujours ça de pris.



De est repéré et, mias de rira, on en prend  
plein le blindage. On reviendra jouer au  
héros plus tard.

possible mais vous pourriez tout aussi bien renvoyer ce système d'exploitation à son expéditeur. Chiche ! Dès l'installation de Steel Panthers III, on se croirait revenu des années en arrière, tant l'habillage frappe par son austérité. Aucun vumètre de progression, pas d'animation, rien, SSI a, dans le fond comme dans la forme, tenu à se débarrasser de tout le superflu pour ne garder que l'essentiel. Voilà un effort de modestie qui méritait bien qu'on le salue à une époque où tout le monde ne semble jurer que par les quatre signes magiques : 3Dfx... Quant au contenu du jeu, vous retrouverez le principe de stratégie au tour par tour qui constitue l'image de marque de cet éditeur.

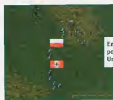
### UN HEX' TROP LOIN

Comme dans les deux premiers opus, il va s'agir de mener des unités militaires modernes au combat en faisant preuve de finesse tactique et d'audace. Vos troupes ont toujours des capacités limitées qu'il faudra gérer au mieux afin de remplir les objectifs de chacune des quarante batailles proposées. Que ce soit le rayon de déplacement, la portée de tir ou de capacité visuelle, tous ces facteurs influent sur vos moyens pour remporter la victoire et vous entraînent ou vous rendent supérieur à l'ennemi. Enfin, ne vous faites pas trop d'illusions car l'ennemi en question répond aux ordres de votre ordinateur, lui-même conduit par une I.A. affûtée comme un saïre de charge. Et n'oubliez pas de ménager le moral de vos hommes qui, de

toute évidence n'apprécient que moyennement d'être constamment pris comme cible. En fait, quand on aborde Steel Panthers III en novice du wargame, on a l'impression d'apprendre à jouer aux échecs. Il faut être capable de prévoir plusieurs coups à l'avance et de prendre en compte les réactions et les forces de l'adversaire. Les batailles qui forment six campagnes différentes se déroulent sur des cartes en 2D divisées en petits hexagones qui quantifient vos différents paramètres. Elles consistent à accomplir des objectifs, en général conquérir ou atteindre un point donné sur la carte, en un nombre maximal de tours avec une quantité d'unités annoncée au début. Jusque-là, rien de bien neuf à se mettre sous la dent. Détrompez-vous. Comme pour tous les derniers wargames de chez SSI, le moteur de Steel Panthers III gère une notion primordiale : le relief. On peut enfin tendre une embuscade, planqué dans les bois, ou piéger une unité adverse réfugiée



La bataille de la brette de Diên Biên Phú commence d'emblée sous un tir serré de fusilleries. C'était trop simple.



En 1944, l'Allemagne et la Pologne se disputent pour savoir qui va garder le terrain de golf. Un 3212 trous.



En cliquant droit sur une unité, vous obtenez toutes ses caractéristiques au beau milieu du combat. Hyper-pénique.

La Guerre des Six Jours oppose l'Egypte à Israël (pour changer) sur leur pseudo-historique. Un désert servi chaud.



Pour vous reposer, n'hésitez pas à visiter l'encyclopédie hyper-documentée. La culture prend parfois de ces aspects.

## LE CONTRE-AVIS DE FRED

- ★ En voyant Steel Panthers III, une grande lassitude m'envahit... On retrouve
- ★ les mêmes graphismes, la même interface, et après si longtemps malgré les promesses des programmeurs, l'option multijoueur manque toujours à l'appel. On ne peut nier que ce jeu soit un bon wargame, mais à part la nouvelle échelle de jeu, il ressemble surtout à une compilation des deux premiers. En bref, il serait temps que SSI se renouvelle un peu, car ce titre me paraît usé jusqu'à la corde.



Pour déloger une troupe planquée dans une tranchée sur une colline, le mortier, c'est béton. Port du casque obligatoire.

Une troupe de Marines dans la jungle vietnamienne. Apocalypse dès qu'on sera nez à nez avec l'ennemi. Angoisse.



Non, ce n'est pas le départ du rallye Paris-Dakar mais les Américains qui vont rendre une petite visite à Saddam.



Bien calés au fond de leurs arêles, les Japonais attendent que ces vaches de cow-boys ricains lancent l'assaut.

- au fond d'une vallée. Dans une tranchée, on est protégé mais on voit moins loin, etc. Même les morsures de la série qui ont déjà passé des nuits blanches sur les deux premiers vont être surpris. En effet, la gestion des troupes permet tous les mouvements possibles et imaginables. On n'est plus limité au quota d'une unité par hexagone. Méfiez-vous tout de même des rassemblements, c'est un coup à tout perdre en quelques tirs.

### DE LA MEUSE À BAGDAD

Pour Steel Panthers III, l'équipe de développement a fouillé dans des montagnes d'archives, dont certaines étaient confidentielles. Les petits gars de SSI en ont tiré une foule de renseignements précis sur les centaines d'armes qu'équipèrent, équipent et ont failli équiper les quarante nations présentes dans ce jeu. Car Steel Pan-

thers III couvre à lui seul cinquante ans de conflits. Tout commence pendant la Seconde Guerre mondiale pour se terminer par une guerre toute complètement hypothétique (c'est cela, oui) à l'aube de l'an 2000. Entre-temps, vous pourrez goûter à la jungle du Vietnam et au désert du Golfe. Les caractéristiques des armes et, par conséquent, les tactiques se modifient au fil du temps. Par exemple, une escouade de tanks pourra faire appel à un tir d'artillerie de plus en plus précis, voire à une couverture aérienne selon la période à laquelle vous jouez. Et, comme l'ennemi peut *grossa modo* faire de même, ce n'est pas gagné d'avance. Si jamais tout cela ne vous suffisait

pas, rabattez-vous sur l'éditeur de niveaux qui vous permettra même d'organiser différentes missions en campagnes. En plus, le jeu dispose de son propre éditeur de niveaux aléatoires réduisant à néant les chances de faire deux fois la même mission. Enfin, mention spéciale au système qui permet de jouer à deux. Le principe, assez différent d'un jeu en réseau, permet de calmement mettre au point votre tour avant de l'envoyer par e-mail à votre adversaire. Cette apparente sérénité rapproche à nouveau Steel Panthers III du plus vieux wargame du monde : les échecs. C'est bien dans les vieilles marmottes que l'on fait les meilleures soupes. ■

Xavier Hanart

#### Steel Panthers III

Graphisme	★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★
Diversité	★★★★★

#### Les plus

- Durée de vie
- Petite configuration
- Gestion du relief

#### Les moins

- Un bémol austère
- Longue prise en main
- Déplacements

## L'AVIS DE XAVIER

- ★ Les wargames, c'est pas fait pour les rigolos. Ça doit être le sujet qui veut ça... Pour ne pas déroger à la règle,
- ★ Steel Panthers III s'impose comme un jeu infiniment sérieux.
- ★ Ça rebute au début mais, si on s'accroche, on pourra découvrir une richesse et une complexité abyssales. SSI s'est appuyé sur sa solide expérience pour, sans vraiment réinventer le genre, glisser dans ce soft tous les paramètres imaginables.
- ★ Complet comme le bon pain, espérons que Steel Panthers III sortira du cercle des fans car il le mérite.

# + de 6000 sharewares par modem au 08 36 70 28 12



## • Mais aussi...

Des démos de jeux et les dernières versions des sharewares du moment, sans oublier plus de 10 000 images « sexy ».

## • Téléchargement

+ de 250 Mo de nouveautés commentées en français, classées et validées sur Mac et PC chaque mois.

## • Rapidité

Téléchargez jusqu'à 33600 bps (v34+).

## • Comment faire?

Pour obtenir le logiciel "Sapristi", reportez vous au CD-Rom de Génération 4, dossier Modem. Si vous possédez un modem 14.400 et + récent, attention la chaîne d'init est : AT&F, AT&F1 ou ATZ. Attention le 08 36 70 28 12 doit être suivi de 6 virgules (,) pour la temporisation.



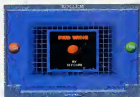
## NOUVEAU

### LES DEUX SHAREWARES DU MOIS



**Amazing V5.11 WIN3**

Un jeu de labyrinthe en 256 couleurs avec un indicateur de progression. Idéal pour de jeunes enfants



**Address Database Professional V4.0 WIN95**

Excellent gestionnaire de fiches personnelles (noms, adresses, téléphones, infos diverses). Permet des fichiers très importants et des recherches multiples.



S'associant au raid  
de F-22 qui frappe  
actuellement nos  
ordinateurs, Novalogic  
nous propose  
une version  
plutôt singulière.

Résolument orientée  
action et sensations,  
elle boude également  
les cartes 3D, tout  
en bénéficiant d'une  
bonne animation !

# F-22 Raptor

## Formation serrée

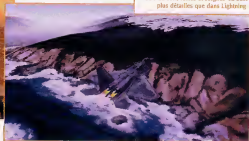
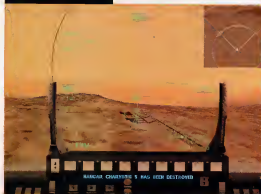
**N**ovalogic n'est pas un éditeur novice en matière de simulation : la série des Comanche, des Armored Fist, etc., des F-22 ! L'année dernière sortait effectivement F-22 Lightning qui fut plutôt bien accueilli. On se souvient notamment de sa finesse graphique et de sa très bonne animation sur de petites machines. Aujourd'hui, avec l'avènement des cartes accélératrices 3D, la qualité visuelle s'est nettement démocratisée et il est devenu propre-



Le bombardement des objectifs est toujours aussi efficace grâce à un système de guidage perfectionné.

L'armé les besoins surprenants du jeu, en peut compter les explosions spectaculaires qui sont toujours trop courtes.

Déserts, montagnes, collines : les décors de F-22 sont variés et souples. Ils sont plus détaillés que dans Lightning



ment scandaleux de sortir un jeu land. F-22 Raptor aurait donc bien du mal à innover si l'on devait compter uniquement sur ses beaux décors et ses avions soigneusement modélisés, surtout lorsque l'on sait que, fidèle à ses principes, Novalogic continue à privilégier ses moteurs graphiques en refusant de dédier ses jeux aux cartes 3D ! Même si cette politique peut sembler inconsidérée, on peut admirer le courage de cet éditeur/développe-

ment scandaleux de sortir un jeu land. F-22 Raptor aurait donc bien du mal à innover si l'on devait compter uniquement sur ses beaux décors et ses avions soigneusement modélisés, surtout lorsque l'on sait que, fidèle à ses principes, Novalogic continue à privilégier ses moteurs graphiques en refusant de dédier ses jeux aux cartes 3D ! Même si cette politique peut sembler inconsidérée, on peut admirer le courage de cet éditeur/développe-

ment scandaleux de sortir un jeu land. F-22 Raptor aurait donc bien du mal à innover si l'on devait compter uniquement sur ses beaux décors et ses avions soigneusement modélisés, surtout lorsque l'on sait que, fidèle à ses principes, Novalogic continue à privilégier ses moteurs graphiques en refusant de dédier ses jeux aux cartes 3D ! Même si cette politique peut sembler inconsidérée, on peut admirer le courage de cet éditeur/développe-

Format CD-ROM PC  
Éditeur Novalogic  
Sortie disponible  
Prix R.C.  
Genre simulation  
Config. mini. 299, 15 M-  
in RAM, C-40 M-3x, Win95  
Config. recom. 399, 32 M-  
in RAM, C-40 M-3x



Détailer lorsque le soleil ensoupure l'horizon est toujours un moment plein de mélancolie.



Il est possible d'examiner les appareils ennemis sous toutes les coutures... Avant de les abattre !

L'ambiance sonore est un peu decevante, notamment le bruit du moteur et les alarmes peu alarmantes justement !

à-oxygène, mais, tout simplement, pour avoir de l'action et des sensations. Tout d'abord, même si F-22 Raptor n'est pas aussi approfondi que son rival de chez DID, on constate que le modèle de vol n'a pas été sacrifié et reste assez conforme à celui d'un supersonique. Le pilotage rappelle même par moments celui du Learjet 45 dans Flight Simulator 98, ce qui est plutôt de bon augure.

### H.O.T.A.S. SŒUR !

Les commandes électroniques étant actuellement prédominantes, l'ordinateur corrige beaucoup les trajectoires (tout comme dans la réalité) et seconde grandement le joueur afin de limiter les manœuvres hasardeuses et la fluidité des tangages ou des roulis. La première impression est donc assez bonne puisque l'on retrouve avec joie (ou horreur) le comportement assez particulier du F-22, notamment lors des phases d'atterrissage où la masse de l'appareil se fait



Un bombardement au crépuscule s'accompagne obligatoirement de musique symphonique !



réellement sentir. C'est lorsque l'on a fait le tour des commandes en cinq minutes que l'on déchanté, si l'on est expérimenté... C'est même tout juste si le pilote virtuel parvient à programmer entièrement son système de vol H.O.T.A.S. (ensemble de deux manettes, gaz et manche). Certes, les écrans multifonction sont bien là, mais ils sont loin de l'être, justement ! Pas question d'activer des fonctions supplémentaires, on devra se contenter de modifier la portée du radar (que l'on peut tout de même éteindre !), d'accrocher les adversaires ou de bâtir une liste de cibles,

Avec aussi peu de commandes, on peut tranquillement se concentrer sur le pilotage et profiter largement des sensations. On a également le temps de donner des ordres à son coéquipier (parmi une dizaine), qui est plutôt compléte et autonome.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, qui dit simulateur grand public ne dit pas simulateur facile. Comme F-22 Raptor ne comporte que 36 missions réparties en campagnes et en missions indépendantes, il vaut mieux avoir du mal à les remplir si l'on ne veut pas désinstaller son

Les Sukhoi 27 comptent parmi les ennemis les plus nombreux - mais on coup Konarski, avant de réajuster !

Parfois les officiers soviétiques aiment aux sports d'hiver - alors ils prennent leurs hélicoptères et leurs skis.



WIKI 5 Telly Jurdich

NOVOLOGIC ESTIMAJ  
CHARGE: 100% 1



Ces Avacs vont de me repérer et tesse de changer de cap pour éviter mes Sidewinders! Rigolo?

## L'OPINION DE FRED

★ Dans un simulateur, je m'intéresse toujours à la vitesse d'animation avant la beauté des graphismes. Sur un homéote F200, F-22 Raptor fait défaut dans les deux catégories. Même avec un niveau de détail assez bas, l'animation dépasse péniblement les 10 images par seconde, et c'est à peine mieux sur un Pentium MMX ! Il serait grand temps que Novalogic se réveille... Youhou ? Vous avez entendu parler des cartes 3D ? C'est d'autant plus rigoureux car pour une fois le modèle de vol est crédible et les options Multijoueur somptueuses.

F-22 Raptor	
Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★
<b>Les plus</b>	
• Cont joueurs en mult.	
• Prise en main	
• Messages radio	
<b>Les moins</b>	
• 36 missions	
• Cockpit hideux	
• Ambiance sonore	



Le cockpit virtuel est une horreur. Les écrans sont bien actifs mais assez illisibles !

jeu dans la semaine ! Avouons-le sans avoir honte : certaines missions n'ont jamais pu être accomplies avant une bonne douzaine d'échecs ! Il est clair que cette difficulté n'habite pas le jeu du début à la fin puisque l'on peut désintégrer des dizaines d'adversaires sans problème notable avant de buter sur une opération longue et complexe, où les ennemis ne font aucun cadeau. Inutile de régler l'intelligence artificielle sur «benêt», il est impossible de la paramétrer ! On se retrouve donc parfois coincé dans une mission où la moindre erreur ne pardonne pas et que les novices dépasseront au prix d'un apprentissage sur le tas. De plus, l'ordinateur réagit normalement et repérera toujours plus facilement un avion évoluant à haute



Le cockpit n'est pas extrêmement difficile : en modulant soigneusement sa vitesse, on parvient à coincer l'adversaire.

altitude tous radars allumés qu'un chasseur espion rasant les montagnes à 900 pieds tous ses instruments éteints. Encore un bon point.

## ALLÔ LA TERRE ?

Après tous ces éloges, le lecteur se demande alors pourquoi F-22 n'a récolté que trois étoiles ! C'est tout simple : par rapport à la version précédente (F-22 Lightning), les améliorations sont trop rares et l'ambiance sonore n'est pas réussie en dépit des voix omniprésentes qui communiquent par radio. Alors certes, les vues extérieures ont été améliorées et sont plus riches (vue missile, vue extérieure libre, vue allier, vue adversaire, etc.), certes les vues cockpit virtuel et padlock sont désormais exploitables car rapides (bien que le cockpit virtuel soit une horreur, voir capture), mais Novalogic n'a pas suffisamment innové

pour imposer le jeu. Un modèle de vol soigné, c'est appréciable, mais c'est la moindre des choses, idem pour la modélisation des avions et les décors détaillés. Et oui, les joueurs (même les fous de simulateurs, surtout eux), ont le droit d'être de plus en plus exigeants lorsque plusieurs softs équivalents sortent en même temps.

Alors, même si F-22 Raptor est un bon simulateur grand public (aussi bon que JetFighter 3 accéléré 3D), que son mode Multijoueur via Novaworld Internet est un modèle du genre et que son animation est fluide sur un Pentium 166 sans 3Dfx, il ne plaira réellement qu'aux pilotes occasionnels que la complexité (apparente) d'un simulateur très abouti effraie. ■

Luc-Santiago Rodriguez

Horreur ! Malédiction ! Blasphème !  
F-22 Raptor nous oblige même à abattre  
des beaux et puissants EF-2000 !  
(Ndlr : calérotol Luc, calérotol !)

## L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

- ★ La formation groupée, les simulateurs de F-22 s'abattent les uns après les autres sur les écrans de nos PC. Après avoir légèrement modifié son Lightning de l'année dernière,
- ★ Novalogic nous livre son dernier poulain. Rien à dire pour la forme, le jeu est fluide, agréable, ni pour le fond puisque le modèle de vol est plutôt juste. Mais les changements par rapport à la version précédente ne sont pas assez spectaculaires pour opérer un grand bouleversement. F-22 Raptor reste donc un simulateur grand public honnête mais sans innovation.







Après le succès  
Incontesté d'Actua  
Soccer, le deuxième  
volet nous parvient  
enfin. C'est encore  
du foot, mais  
à l'approche de  
la Coupe du Monde,  
vous risquez d'en

avoir pour  
vos crampons.

**Actua Soccer 2 arrive  
avec la prétention  
d'être le meilleur.**

# Actua Soccer 2

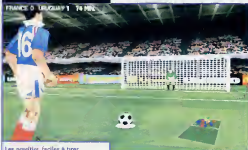
## Thierry, reviens parmi les tiens !

**P**ardons Thierry. Non, vraiment je suis désolé. Je n'ai pas fait exprès de te coller un 6 à 1 puis un 5 à 0 sur Fifa 98 et ce, devant toute la Rédac réunie pour cet événement. Tu avais pourtant choisi le Brésil, équipe performante et douée. Je n'avais choisi qu'une équipe de seconde zone

incapable d'aligner un match digne d'une rencontre internationale : la France. Tu t'es fâché tout rouge, tu as sorti ton dictionnaire d'insultes, invectivé l'ordinateur et le programme puis tu es parti la tête basse. Nous sommes sans nouvelle de toi depuis deux semaines. Seul Didier, envoyé officiellement en reportage (officieusement en cure de désintoxication alcoolique) dans un couvent tibétain croit t'avoir aperçu, le crâne rasé et psalmodiant des litanes, à la recherche de ton honneur perdu. Reviens Thierry, tu vas pouvoir prendre ta revanche avec Actua Soccer 2. Il sera bien temps de mettre fin à tes jours si tu prends une nouvelle déculottée. Comment te convaincre ?



Le maillot de la Falcoz Team : au comble du ridicule



Les penalties, faciles à tirer, sont régulièrement repoussés par les gardiens. Rapace !

Remarquez les belles traces laissées par des tacles un peu trop appuyés.

Dis, Roger, tu crois que c'est le moment de faire des roolades dans la neige ?

Format CD-ROM PC  
Éditeur Guimlin Int.  
Sortie décembre  
Prix env. 300 F.  
Genre (Football)  
Config. mini, VGA, 16 Mo  
de RAM, CD-ROM 4x, WING5  
Config. recommandée, F166, 32 Mo  
de RAM, CD-ROM 4x, WING5,  
386

Pour le moment, ce n'est qu'un jeune. Rassurez-vous, le rouge viendra peu de temps après.





La bop, une ch'tite patate dans les filets tandis que le gardien compte les bras d'herbe.



Les gardiens ont appris à plonger en compagnie d'otaries. Il ne leur manque plus qu'un « onk onk » pour atteindre le paroxysme du ridicule.

Un petit Falcoz bien de chez nous. Enfin, vous voyez à quel ressemblait Thierry quand il vivait au bureau. Ça fait peur... non ?



simple pour ce jeu et tes dernières tentatives au joystick furent... un peu pitoyable. Ensuite on jouera en 320x200, 320x240, 512x384, 640x400, 640x480 ou 800x600, chacune de ces résolutions étant en 8 ou 16 bits au choix. Comme ça, si les mooses ont un 486 DX-75, on pourra quand même jouer. Promis, on ne jouera que 3 minutes par match et non pas 5, 10, 15 ou 20 même si c'est aussi possible ! Pour te faciliter la tâche, on enlèvera les coups francs, les blessures, les cartons et on mettra un arbitre aveugle, une météo facile

(même si le stade enneigé est sublime), des prolongations, des pénés et on prendra des statistiques identiques pour tous les joueurs.

#### TU L'AURAS TA REVANCHE...

Je jouerai même d'une seule main et d'un seul œil. Et puis on prendra une des caméras jouables sur les très nombreuses proposées. Ensuite, si tu veux (et tu en auras sans doute besoin), tu pourras t'entraîner aux matchs ou aux pénés. Tu pourras

même choisir un scénario catastrophique, du genre marquer trois buts à dix contre onze, à un quart d'heure de la fin du match, si tu t'en sens capable (ce dont je doute). Reviens Thierry, nous ferons des coupes, des championnats ou des matchs amicaux. Tu pourras même monter ta propre équipe si les 64 internationales ne te plaisent pas. Mais tu ne pourras pas modifier ces équipes ou les joueurs. Il te faudra créer tes 22 zigues à l'aide d'un *quota* de points à leur redistribuer dans sept compétences (passe, tackle, tir, maîtrise de la balle, tête, vitesse, etc.), donner leur poids, taille et leur coller une tronche parmi la cinquantaine proposée. Et comme tu es hargneux et un peu ridicule tout de même, tu pourras tous leur coller une tête de gnome vert à bonnet rouge. C'est drôle, tu verras. Moi, je prendrai celle de Canto... Ensuite, une fois que tu auras monté ton équipe et choisi ton maillot, on pourra enfin la faire cette revanche. Tes petits bons-hommes en 3D joueront sur un ter-



Un petit enroul lorsqu'il neige : ça est passé ce satané but ? Blanc c'est blanc...



La joie d'avoir marqué se lit incontestablement sur son visage ! Ou alors il s'est brûlé.



Les ralentis proposent une mine d'information Original, intéressant, et bien agréable.

## L'AVIS DE CEDRIC

- ★ Actua Soccer avait marqué le monde du foot sur PC de son empreinte. Aujourd'hui, alors que Fifa 98 met une longueur à ses concurrents et que l'on attend Sensible Soccer 2000, il serait difficile de se satisfaire d'Actua Soccer 2. Graphismes et jouabilité dépassés, options minimales, on ne retiendra que ses commentaires et son côté délirant. En Solo, il n'offrira que quelques tout petits moments de détente. Par contre, en Multijoueur, son rythme soutenu risque de vous scotcher quelques heures.



Il ne manque plus que le gros boeuf rouge en traileau et l'ambiance sera au top !

► rain sec ou humide. Mais comme tu auras pris des joueurs à tête de nain de Noël, on jouera sur le terrain enneigé, avec les flocons qui tombent, à tel point que tu me demanderas si le Père Noël est bien dans les tribunes avec ses rennes.

### ...LA PROCHAINE FOIS !

Et le temps que tu le cherches, en une passe longue, une passe courte et une accélération, j'aurai déjà collé une patate dans tes filets. Tu deviendras une nouvelle fois tout rouge parce que tu n'auras rien vu mais rassure-toi, tu pourras tout revoir au ralenti. On te donnera même la distance du tir, sa vitesse et la trajectoire du ballon. Puis tu t'extasieras sur les traces

laissées par les joueurs dans la neige (ou les traces sur les terrains secs ou humides). Pendant ce temps, d'un tir avec effet (l'effet est contrôlé par le joueur), je mènerai déjà 2 à 0. Et là, tu te mettras à crier, trépanner et dire que le gardien est nul et qu'il ne se détend jamais complètement. Et tu auras raison. Quand tu te seras fait à la rapidité du jeu, tu pourras tenter une première attaque... que mon gardien arrêtera sans peine. Là encore, tu hurleras de douleur comme quoi le gardien relâche la balle à ses pieds avant de la prendre dans les mains. Je te répondrai que c'est un bug et que



Une balle au milieu de deux joueurs... un télescopage est en vue...

Les différents carrés ne sont pas toujours très jouables.



Avant toute chose, il convient de créer son équipe de Falcoz.

Actua Soccer 2	
Graphisme	★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★
<b>Les plus</b>	
• Commentaires	
• Cote débrillant	
• Jouabilité	
<b>Les moins</b>	
• Options	
• Graphismes	
• Gardiens	



Les coups francs, eux, sont très difficiles à marquer, quel que soit le neurone qui le tire.

ce n'est effectivement pas top. Après le troisième but, tu m'enverras une mandale et me diras que les graphismes ne sont pas à la hauteur de Fifa 98. Je te répondrai qu'ils sont à la hauteur de Kick Off 97... vieux d'un an et que la 3Dfx n'y changera rien. Je te dirai même que les joueurs carrés sans rotule et le ballon à l'aspect dégonflé ne sont pas non plus à l'avantage du jeu. Quant à l'horrible rond jaune sous le joueur sélectionné, il se passera de commentaire. Mais je suis sûr que nous terminerons amis, mon cher Thierry. Même après un 7 à 0. Tu retourneras dans ton temple tibétain et tu continueras à t'entraîner, trouvant le mode Solo bien plus difficile et bien trop rapide par rapport au mode Multijoueur. Rassure-toi, nous pourrions peut-être nous connecter par-delà les montagnes et jouer encore ensemble. Actua Soccer 2 restera malgré son côté sympa, notamment avec ses commentaires hilarants, et sa bonne jouabilité à deux, un jeu sans prétention qui risque sérieusement de souffrir de la concurrence de Fifa 98. ■

Cedric Gasperini

# 3617 TELEPC 3617 TELEPC

Une sélection parmi notre vaste collection de CD-ROM PC dans les catégories : Jeux, Utilitaires, Apprentissage des langues, Education et Vie pratique (90 % de nos CD-ROM sont en français)



*De nouveaux titres installés chaque semaine !*

- 1 Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEPC** (8 minutes - 10 communications par semaine à 3,5 F)
- 2 Choisissez la catégorie de CD-ROM que vous désirez parmi celles qui vous sont proposées**
- 3 Sélectionnez le titre qui vous intéresse** (de 4 à 10, le dimanche de 11 à 19 heures le mardi de 11 à 19 heures le mercredi de 11 à 19 heures le jeudi de 11 à 19 heures le vendredi de 11 à 19 heures le samedi de 11 à 19 heures le dimanche de 11 à 19 heures)
- 4 Laissez vos coordonnées pour recevoir votre CD-ROM par la poste** (une étiquette fraiche que le post. te le communiqué en

*Ce service vous est proposé par :*

**France Teaser**

17 rue Corot  
92110 VILLE D'AVRAY  
Fax : 01 47 50 62 93

**AUCUN CD-ROM  
POUR ADULTES**

Il était une fois  
des joueurs qui  
désiraient retomber  
en enfance et partager  
les aventures de Croc  
le petit crocodile,  
et de ses amis  
les Gobbos. Tout ce  
petit monde avait  
effectivement de gros  
ennuis depuis l'arrivée  
du terrible baron  
Dante sur leur île !

# Croc

## Legend of the Gobbos

### L'île aux enfants



Notre ami Croc recueilli par le roi Gobbo.  
C'est d'ailleurs lui qui lui enseignera  
le wip-wip tout coup de queue !

**P**arfais, le Quaker, le pilote de chasse virtuel, voire le stratège, aspire à la tranquillité ludique et se retrouve aussitôt totalement désemparé. Vers quel jeu se tourner pour goûter un peu de calme ? Le Démonier ? Trop soporifique... Créatures ? On finit toujours par baffler toute sa tribu de Norms... Total Annihilation ? Ça manque cruellement de poésie. Heureusement, Croc le crocodile arrive tout droit du monde de

la console, grand rival de Mario 64 sur PlayStation. Vu la quiétude de ce genre de soft, on peut être sûr de jouer paisiblement et d'oublier, le temps d'une partie, le boucan d'une explosion ou les décharges d'un Jedi électrique. C'est que dans Croc, tout est mimi-jo !

#### L'ÎLE ENCHANTÉE

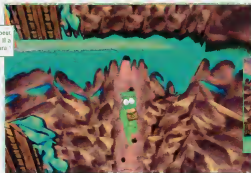
Prenons simplement les Gobbos, ces attendrissantes boules de poils qui, un jour, recueillent bébé Croc, qui descendant l'onde pure d'une rivière

dans un bercé flottant. Leurs petits couenneux ne font-ils pas verser quelques larmes d'émotion ? Et notre crocodile, lorsqu'il court la tête en avant, cartable au dos, n'est-il pas irrésistible ? Si le gage que ce petit monde aux graphismes très colorés et aux objets énormes très enfantins, puiserait presque deux équipes de journalistes « micro-ludique » en train de s'insulter par magazines interposés...

Le but du jeu est le suivant : alors que Croc coule des jours paisibles sur l'île des Gobbos, un pirate gigan-

Comme dans Tomb Raider, Croc peut  
écouter les paroles grâce à des encoches. Il a  
même le même cartable que Lara !

Format CD-ROM PC  
Éditeur Fox Interactive F.  
Sortie 1996  
Prix N.C.  
Genre plates-formes  
Config. mini. 133, 16 Mo  
de RAM, CD-ROM 4x, Windows  
Config. recom. 196, 32 Mo  
de RAM, CD-ROM 4x, 3Dfx



L'ignoble baron Dante en train  
de débarquer sur l'île des Gobbos...  
Où se retire son masque !





Les caisses orange, comme celle-ci, contiennent des cristaux faisant office de points de vie... mieux vaut en avoir beaucoup !

tesque, le burlesque Dante, débarqua un jour avec tous ses diabolins. Sans cœur et sans aucun motif, comme seuls savent l'être les méchants des contes pour enfants, l'immense corsaire emprisonna tous les Gobbos et s'installa sur l'île.

### UN REPTILE À SANG CHAUD

La mission de Croc est évidemment de délivrer tous ses petits amis, d'affronter de multiples animaux avant de dire bon en face au flibustier. « Rhooo ! Méchant bonhomme, tu ne l'emporteras pas au paradis ! » Et de lui assigner un formidable coup de queue. Eh oui ! Si Croc est un jeu fondamentalement non-violent comme l'est Mario 64, il est toutefois possible de pivoter à 360 degrés et d'envoyer valser les adversaires. Mais ce n'est pas le seul mouvement disponible puisqu'il est possible de sauter, de courir, de grimper, d'écarter et de nager. Ce qui permet d'utiliser à peu près tous les boutons d'un jeu si l'on en possède un (et c'est souhaitable). La conversion vers le PC s'est opérée en douceur : pour

obtenir l'équivalence avec le jeu PlayStation, les cartes 3D sont gérées grâce à une bibliothèque Glide. Textures et ombrages sont ainsi superbes et rendent le jeu beau et bien animé...

À condition, bien sûr, d'avoir une bonne machine. Sur un Pentium 133, on observe effectivement des ralentissements lorsqu'il y a du monde à l'écran : normal, c'est la configuration minimale ! Mais le jeu étant optimisé MMX, bus AGP et Pentium II, il ne souffre sur ce genre de bécane, d'aucun défaut technique.

Si Croc est graphiquement soigné, il réserve également des heures de jeu très distrayantes et fort longues : il faudra effectivement explorer quatre îles comprenant chacune 45 niveaux, eux-mêmes fractionnés en petites zones de jeu, dans lesquelles il faut toujours accomplir une action précise exigeant une pincée de réflexion. Si les pièges sont empruntés aux meilleurs titres du genre, ils ont cependant été adaptés au monde de Croc. La progression est donc entièrement libre et assez facile puisqu'on n'est pas obligé de délivrer les Gobbos pour avancer. Il est toutefois recommandé de s'occuper d'eux si

## L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

- ★ Avec une 3D fixe et une configuration résistante, on pourra profiter de Croc, de son animation fluide (sauf sans accélération 3D), de ses graphismes ultra colorés et de ses monstres adorables.
- ★ oui c'est un paradis. Le petit monde des Gobbos est adorable : dénué de violence, bon enfant mais bourré d'énigmes minuscules et amusantes, même les Boss ont l'air d'être gentils ! Croc est donc un jeu de plates-formes distrayant et réussi, bien converti au PC. Et puis, un petit crocodile agile, c'est plus mignon qu'un plombier italien ! (★★ sans carte 3D).



Croc comporte quatre univers différents : une forêt, une montagne, un château et un désert.

Fon veut avoir une chance de découvrir les nombreux niveaux secrets !

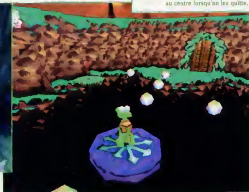
En plus, même s'il n'est évidemment pas aussi sexy, Croc partage certains mouvements avec Lara Croft ! Il grimpe par exemple en vanappe, s'accroche aux plates-formes qu'il aperçoit de justesse avant de se hisser, et dispose même d'une caméra externe permettant de modifier l'angle de vue. Finalement, notre crocodile, c'est un peu Lara Croc ! ■

Luc-Santiago Rodriguez

Tous les adversaires de Croc sont de véritables petites peluches. On hésite à les croire agressifs !



Lorsque Croc écrase une caisse contenant des cristaux l'image devient étonnamment confuse...



Les plates-formes volantes permettent de se déplacer partout mais reviennent au centre lorsqu'on les quitte.

Croc

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★

### Les plus

- Partis pris non-violents
- Enigmes simples
- Liberté

### Les moins

- Grosse config
- Angles de vue limités
- L'essent



Pour ceux qui n'ont pas vu passer

War Wind pour cause de redalétilite aiguë, sachez que vous ne pourrez pas échapper au second !

War Wind II est un défi en quatre longues

campagnes censé défier tous les joueurs

du plus aguerri au plus inexpérimenté.

# War Wind II

## Humans Onslaught

### Autant en emporte le vent

**P**etit rappel des faits... Le monde où se déroulera la plus imprévisible des guerres s'appelle Yavaun, un monde où se mêlent subtilement magie, technologie et hasard ! Yavaun fut déjà le théâtre d'une guerre sanglante pour sa domi-

nation entre les terribles Tha'Roan (des lézards « boostés » aux hormones cérébrales, obsédés de pouvoir mais « racho » comme des huricots verts desséchés), les fiers Obblimox (toujours du lézard mais sans un gramme d'intelligence : ils n'ont que des muscles et leur code de chevalerie), les martyrs Eagra (utilisés comme main d'œuvre, ils ressemblent à des salades pensantes qui n'aspirent qu'à leur libération) et les sages Shama'Li (en gros, des *basilisks* à trois yeux qui auraient viré albinos. Ils essaient de réunifier les races de Yavaun grâce à leurs pouvoirs magiques). L'histoire du second volet débute au moment où, après des années de conflit, les Overlords (les Tha'roon aidés des Obblimox dont ils ont repris le contrôle) attaquent les S.U.N. (les Shama'Li et les Eagra réunis pour former les Servants Under NagaRom). Acculés, ces derniers invoquent l'aide de NagaRom par un puissant chant mystique qui



déclenche le retour d'un artefact situé sur une planète éloignée, entraînant avec lui des scientifiques humains qui l'étudiaient ainsi que les Mirines qui les accompagnaient. Propulsés dans la bataille et n'ayant d'autre choix que de fuir, les scientifiques se séparèrent des Marines qui avaient engagé le combat avec les Overlords. Les décennies passant, les humains finirent par former deux factions : les Descendants regroupant les enfants



Vous remarquerez que chez les descendants, tout est fabriqué dans le plus pur style high-tech !

Format : CD-ROM & C.  
Éditeur :SSI  
Série : Asphalte  
Prix : env. 390 F.  
Genre : Stratégie en temps réel  
Config. Min. : 486, 16 Mo.  
Config. Recom. : 486, 32 Mo.



Ie hais les rats, ils me font perdre de l'influence en démoralisant mes troupes !

Voilà que la descendance de l'indien et de Louie s'est engagée dans le corps des Marines.



des scientifiques, dont le but est de retourner sur Terre, et les Marines qui, eux, cherchent à annexer Yavaan à la Terre. Ouf...

L'interface a peu évolué depuis le précédent volet et reste graphiquement des plus agréables mais toujours aussi lente, sans toutefois devoir poser de problèmes aux néophytes.

#### L'ÉTERNEL RECOMMENCEMENT

Les ordres sont accessibles soit par un menu d'icônes déclenché par un clic gauche sur une des unités que l'on a sélectionnées, soit par des raccourcis-clavier (surtout utiles durant les combats pour lancer des sortilèges). La gestion des vétérans a été améliorée et maintenant il est très facile de les rappeler entre les niveaux. Nouveauté du jeu, en plus des ressources produites par l'abattage des arbres (les écologistes vont encore râler !) vous en aurez deux autres à gérer : le Butanum, gaz qui sert de carburant aux véhicules et les Supplées, autrement dit les vivres en jargon militaire. Cet-

te dernière ressource est « gérable » de façon standard ou automatique (le nombre d'unités dépend alors du nombre de formes). Pour engager de nouvelles unités, il vous faudra en trouver des neutres faisant partie du même groupe ethnique (si vous faites partie du S.U.N., vous ne pourrez engager que des Eggra ou des Shama'Li). Les modifications cybernétiques ne se pratiquent plus une par une mais par ensembles complets : les packs. Le pack d'attaque, par exemple, augmente la cadence, la puissance et la précision du tir tandis que le pack de défense augmente l'efficacité de l'armure et tout ce qui concerne la résistance générale. Les personnages peuvent acquérir des objets utiles : les médikits, les potions (augmentant leurs capacités ou les transformant en Berserk) et les bombes chimiques. Cerise sur le gâteau, les véhicules sont réellement efficaces contrairement à l'épisode

Et un Oblinox fardé aux praxeaux d'acier pour ces avisseurs de la table une !



## L'AVIS d'ARNAUD

★ War Wind II fait preuve de la même lenteur d'interface que le premier et c'est bien regrettable. Même si les principaux sujets de mécontentement de War Wind ont été rectifiés (gestion des héros entre les niveaux, véhicules efficaces), il reste que War Wind II, malgré ses graphismes agréables et son ambiance, est bien loin de la jouabilité exemplaire d'un Total Annihilation ou d'un Alerte Rouge, il est donc plus indiqué pour les joueurs qui avaient aimé le premier volet que pour ceux qui recherchent un renouveau du genre.



précèdent où ils se servaient quasiment à rien et constituaient parfois un handicap.

L'éditeur de cartes est particulièrement simple et agréable à utiliser avec son option d'éléments de décor aléatoires vous permettant de créer des environnements « réalistes ». Un seul regret, vous n'aurez pas le choix de la taille des cartes, dans War Wind II le théâtre des opérations est en taille unique ! ■

Arnaud Crampet

Voici les joyeux préparatifs d'une petite invasion tranquille entre amis qui se veulent du bien

#### War Wind II : Humans Onslaught

Graphisme	★★★
Son	★★★
Animation	★★★
Durée de vie	★★★★

#### Les plus

- Les véhicules
- L'éditeur de cartes
- La durée de vie

#### Les moins

- L'interface lente
- Musique monotone
- Taille unique des cartes

Pas chiens, les Danois de Project Two Interactive ont su oublier le climat presque polaire de leurs fjords pour nous proposer avec *Sign of the Sun*, le jeu

à première la plus grand jeu d'exploration

Enfin, quand je dis brûlant, c'est surtout au niveau du sujet...

Le jeu est basé sur la mythologie maya et le thème du climat. Il est développé par Project Two Interactive.



Format CD-ROM PC  
Éditeur Project Two Interactive  
Scénario N.C.  
Prix N.C.  
Genre Aventure  
Config. mini. 128 Mo, CD-ROM 2x, 16 bits, 56 Mo, 3D, carte VGA, carte son  
Config. recommandée 128 Mo, CD-ROM 2x

# Sign of the Sun

## L'aztèque frite

**M**ars 2012. Voilà une date qui sonne plutôt bien pour la fin du monde. Et justement, comme l'avaient prédit les Mayas, il semblerait qu'en ces premiers jours du printemps, l'humanité connaisse ses dernières heures. Le Soleil s'est mis à émettre des radiations et produit éruption sur éruption, rendant la vie sur Terre impossible. Il va falloir déménager. Avant de partir, un vaisseau équipé d'une sonde est envoyé en direction de notre étoile, histoire de vérifier la résistance de certains alluges et, peut-être de trouver une solution au problème. Il faut dire qu'un indice de protection soixante-quinze, ça ne court pas les



Qu'est-ce que vous permettez de télécharger ? Non, non, ce n'est pas du grignotage.

rues. La mission est confiée à l'astronome James Mariner qui, on ne le dit, doit en avoir dans le slip. Arrivé à destination, le pauvre gars est carrément téléporté quatre kilomètres sous la surface du Soleil par une race de belliqueux amateurs de barbecue : les Firocs. En fait, il va vite se rendre compte que ce sont eux les responsables de nos malheurs car ils cherchent à se constituer un stock d'A.D.N. humain sur notre dos.

Mariner, plutôt culoté comme gars, mais n'écouter que son courage, va tenter de mettre fin à leurs projets. Pour ce faire, il devra remonter dans le temps et rencontrer les Mayas qui en connaissent un rayon dès qu'il s'agit du Soleil...

### FAIT CHAUD ICI...

Évidemment, c'est vous qui dirigerez la destinée de John Mariner au pays des tisons. Grâce au clavier, vous



Faites comme James Mariner pour Noël prochain. Téléchargez votre propre jeu grâce à Maya Fardes.



Vous êtes en train de télécharger votre jeu. Mais, si le téléchargement est trop lent, vous pouvez le télécharger directement.



Mévo, un peu comme le gros mémo de l'année. Une architecture, c'est ça qui les Mayas aiment. Merci quand même.

allez pouvoir le trambaler parmi les 150 décors qui composent le jeu, à la recherche de la sortie. Les rencontres que vous ferez seront le plus souvent désagréables et donc, il vous faudra vous battre en utilisant des armes du cru, ou vos poings le cas échéant. Ajoutons d'ailleurs que les personnages et les décors sont en *simuli-3D*, ce qui rend les combats assez incertains. Difficile dans ces conditions d'être sûr de toucher ce qu'on croit viser et on perd vite patience. Mais il va falloir également faire appel à

voire matière grise. Tout un tas d'énigmes jalonnent votre parcours. Ce sont des puzzles qu'il faut résoudre, des obstacles à franchir ou des ennemis à vaincre en utilisant judicieusement le matos découvert dans les pièces voisines. À vous de déduire quel objet doit sortir de votre inventaire et à quel moment, ou quelle combinaison d'objets doit être utilisée, etc. Votre seul allié sera votre ordinateur de bord, une chipie appelée Pam qui aura toujours son mot à dire sur votre comportement et l'environnement dans lequel John Mariner évolue. Prêtez-lui une



Au milieu des crans de protection "Woow" ! L'huile radicale, man ! Et il paraît qu'en plus, c'est bon pour la santé.

oreille attentive, elle est agaçante mais souvent de bon conseil. Disons-le tout de suite, dès les premières minutes, Sign of the Sun laisse une impression de déjà vu. The Dig, Les Chevaliers de Baphomet, voire l'ancestral Inca, sont autant d'illustres aînés ayant défriché les



Les humains d'ici, les Mayas, ils aiment les huiles des montagnes, peut-être d'ailleurs, mais c'est tout bon la démocratie.

chemins sur lesquels ce petit dernier vient gambader. À la différence près qu'on ne dirige qu'un personnage, que ce n'est pas vraiment débile, et que ces énigmes étaient ardues et originales il y a cinq ans. Mais surtout, c'est la torpue de l'ensemble qui frappe. On se balade, on ramasse des objets, on se pose des questions aux réponses évidentes et parfois, un lézard volant nous force à nous battre. Le moins qu'on puisse dire, c'est que l'intensité, elle aussi, a fondu comme neige au soleil. Et, malgré ce réquisitoire, peut-être un peu sévère, force est de reconnaître que Sign of the Sun reste assez distrayant. En fait, on sent l'envie de bien faire et l'effort d'honnêteté dont ont fait preuve les développeurs de chez Ixe. Mais il est clair que Sign of the Sun manque cruellement d'envergure et d'originalité. ■

Xavier Humart



Une attaque frontale de la serpent à quatre pattes aboie. Il conviendra de le chasser. Ou alors nix au filé ?

## L'AVIS DE XAVIER

★ Les jeux d'aventure deviendraient-ils les parents pauvres des jeux micros ? On peut se poser la question quand on voit Sign of the Sun qui semble nous ramener des années en arrière en utilisant des principes usés jusqu'à la corde. Malgré une réalisation correcte et un scénario sympa, il est difficile de dire que l'on se sente passionné par les délires de John Mariner avec les habitants du Soleil. Le seul public qui pourra y trouver son compte sera composé de personnes n'ayant jamais joué avec ce style de soft. Espérons qu'il en reste...

### Sign of the Sun

Graphisme	★★★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

#### Les plus

- Tout public
- Petite config.
- Scénario gentil

#### Les moins

- Ensemble vieillit
- Combats pénibles
- Chargements trop longs

SSI continue

d'exploiter sa licence

Games Workshop

en s'intéressant

cette fois à l'univers

de Warhammer 40000.

Au lieu de chevaliers,

de magiciens

et de gros Orques

baveux, on y retrouve

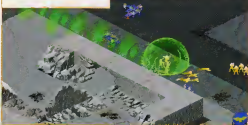
des Space Marines

et des gros

Orques, toujours

aussi baveux...

Parfois, quelques effets visuels  
parviennent à surprendre, comme  
cette arme orque qui projette ses  
victimes à distance.



Format: CD-ROM PC  
Éditeur: Miniscope  
Sortie: disponible  
Prix env. 370 F  
Genre: war game  
Config. min.: 100, 16 Mo de  
RAM, CD-ROM 2x  
Config. recom.: 1133, 32 Mo  
de RAM, CD-ROM 2x

# Final Liberation

## Des Orques épiques

**T**out le monde ou presque connaît les figurines Games Workshop, et qui n'a pas tenté au moins une fois de tartiner l'une d'entre elles de peinture acrylique Games Workshop pour la faire péniblement ressembler aux illustrations superbes des magazines Games Workshop ? Et pour essayer de vendre encore plus de leurs figurines, Games Workshop a eu la grande idée de vouloir y associer le plaisir ludique, en commettant l'erreur d'établir de nombreuses règles supposées les mettre en valeur. Malheureusement, on peut être un as du pinces et du moule à plomb et se vider dans l'écriture des règles d'un jeu, qui généralement se carac-



Dans le doute, vous pouvez consulter le «Lode» qui vous donnera toutes les statistiques sur chaque unité.

térisent par leur extrême simplicité associée à un nombre cauchemardesque de règles optionnelles qui finissent de gâcher tout plaisir de jeu. En apprenant que SSI allait tenter de porter la série Epic de Warhammer 40000 sur PC, on pouvait donc s'attendre à des graphismes superbes accompagnés par un système de jeu tenant dans une coquille de noix. Au niveau du jeu lui-même, les fans ne seront effectivement pas déçus. Les parties se déroulent au tour par tour,

avec les règles classiques d'allocation de points d'action pour tirer et/ou se déplacer, ainsi que des tirs d'opportunité lors de la phase ennemie si vous n'avez pas dépensé tous vos points d'action pendant la vôtre. On a beau chercher, il n'y a pas grand-chose d'autre à dire. Ah si, il est parfois possible de réaliser des bombardements à partir de vos vaisseaux en orbite, et le tir indirect est aussi géré. En bref, ça va pas chercher loin, mais au moins le système de jeu

Les rois du champ de bataille sont bien sûr les Mechs à la sauce Warhammer 40000, dont vous pouvez customiser l'armement.



La carte de Volant vous permet de planifier votre stratégie entre les batailles, et de passer en revue vos régiments.



et vous avez le budget, vous pouvez doter vos compagnies de tanks. littéralement investisseurs !

a le mérite de permettre des parties rapides ! Comme le titre l'indique, l'essentiel du jeu tient dans son unique Campagne, où les forces impériales doivent tenter de libérer la planète Voistad du joug des gros Orques... vous savez quoi. Une phase stratégique vous permet de choisir les provinces que vous tenterez de conquérir à l'aide de vos régiments, chaque province vous rapportant des points de ressource qui vous permettront d'acheter de nouvelles unités et de remplacer les pertes qu'auront subies vos vétérans. Point final. Chaque combat lors de la Campagne, vous place dans l'obligation de capturer l'un des objectifs de la carte, sinon vos forces sont éliminées, même si elles finissent en bon ordre

après avoir mis les Orques en déroute... Dans le genre expéditif, cette règle mérite la palme d'or ! Sinon, vous aurez aussi la possibilité de créer de petits scénarios rapides, qui vous permettent au moins de jouer les Orques, cette option étant absente en mode Campagne. Grâce à un système de budget, ces scénarios peuvent varier de la simple escarmouche à la bataille rangée. En bonus, notez que dans ce mode, vous avez accès au jeu en Multijoueur.

### ALORS, C'EST BEAU ?

Ben, on va déjà passer très vite sur les scènes cinématiques hautes qui tachent, de leurs gros pixels varcompresés, le déroulement de la Campagne... Ensuite, on regrette vivement

## L'AVIS DE FRED

★ Par sa simplicité, Final Liberation est un jeu de prime abord assez attachant, et on prendrait presque du plaisir à gérer ses petites armes high-tech au fur et à mesure des missions de campagnes, qui s'enchaînent rapidement les unes à la suite des autres. Puis tout d'un coup, on relève le nez du moniteur, et on se rend compte qu'il existe actuellement beaucoup d'autres wargames bien plus beaux et plus intéressants... En somme, à moins d'être un fanatique de l'univers Warhammer 40 000, on peut sans risque passer à autre chose...



La portée des armes permet souvent de massacrer les Orques, à distance, qui ne brillent pas par leur intelligence... artificielle

l'absence de toute résolution supérieure au 640x480. Dans cette résolution, si les véhicules s'en tirent honorablement, les fantassins ressemblent surtout à des blobs informes. Correction, ce sont des blobs informes. Les cartes, quant à elles, ne relèvent pas vraiment le niveau, car si les bâtiments sont de facture bonnête, ils ne parviennent pas à faire oublier un terrain assez terne et sans relief. Ne vous méprenez pas, le relief est géré dans le jeu, mais par contre ce n'est pas vraiment le cas du plaisir des yeux. C'est franchement dommage, car si Final Liberation avait une chance de tirer son épingle du jeu, c'était justement par une qualité graphique qui aurait permis d'oublier le reste ! ■

Frédéric Marié



La plus des tanks et des chars, vous pouvez même acheter des chars... enfin, comme ce scout à gauche de l'écran.



Les Mechés des Orques avec leur apparence pour le moins baroque, sont sans doute les unités les plus réussies !

### Final Liberation

Graphisme	★★★
Son	★★
Animation	★★
Durée de vie	★★★

### Les plus

- La variété des unités
- Le Multijoueur
- C'est tout

### Les moins

- Une seule Campagne
- Règles simplistes
- Graphismes sans relief

Kick Off 97, malgré quelques petits bugs graphiques, fut le meilleur jeu de foot 3D de l'année passée. On attendait donc impatientement la

version 98. Elle est arrivée. Reste à savoir si elle résistera à la concurrence, chaque jour un peu plus dure.

# Kick Off 98

## Gardien de chèvres

J'ai longtemps cherché les raisons qui m'ont poussé à aimer le foot. Ce ne sont ni un amour immodéré pour les pizzas froides, la bière et les écharpes ridicules, ni un traumatisme d'enfance occasionné par la réception douloureuse d'un ballon dans les sboules. Non, les raisons sont purement génétiques. Mon grand-père, Lucien Pinson, fut un footballeur mondiallement connu des années 30-40. Enfin, surtout connu dans ce superbe département qu'est le Cher.

Toujours est-il que mon grand-père arrêta le foot par suite d'un mariage (avec ma grand-mère) après avoir coté plus de 50 putates dans les filets lors de l'année 37-38 et après avoir été champion du Cher avec l'Étoile Sportive des Bagarelles. Mais aujourd'hui, le foot n'est plus ce qu'il était lui non plus. Un buteur colle à peine une vingtaine de buts par saison. Tenez, prenez par exemple un joueur de Kick Off 98. Vu la version 97, on s'attendait à un jeu capable de concurrencer Fifa 98, avec tout plein

de buts et tout et tout. Erreur. Mon polio d'avant-centre a transformé treize grallines en un championnat Cal de jatte, va.

### NE OÛSES PÉRONS PAS

En fait, tout a commencé avec le choix de mon équipe parmi les 120 internationales proposées. La France, bien entendu, était l'objet de ma convoitise. Il suffisait ensuite de changer Maurice ou Dagary en Guzmou puisque pour la création de personnage, on repassera. Puis j'ai eu envie de changer le maillot en rose bonbon (à mascotte ridicule, équipe ridicule). Ensuite, hop, une Coupe du Monde, une coupe de je ne sais quoi, un challenge Anco, un championnat, un amical, un amical campagnard (serait bizarrement abandonné) ou un entraînement (pénos, corners, dribbles, coups francs, tackle, tirs et match), c'est au choix. En fait, faute d'être toujours précis, les menus sont clairs et faciles d'utilisation, une habitude chez Anco. C'est donc avec une hâte difficilement contenue que

FRANCE

N°	Nom	Poste	Clubs
1	Barthelemy	Goal	Stade de France
2	Barthelemy	Goal	Stade de France
3	Barthelemy	Goal	Stade de France
4	Barthelemy	Goal	Stade de France
5	Barthelemy	Goal	Stade de France
6	Barthelemy	Goal	Stade de France
7	Barthelemy	Goal	Stade de France
8	Barthelemy	Goal	Stade de France
9	Barthelemy	Goal	Stade de France
10	Barthelemy	Goal	Stade de France
11	Barthelemy	Goal	Stade de France
12	Barthelemy	Goal	Stade de France
13	Barthelemy	Goal	Stade de France
14	Barthelemy	Goal	Stade de France
15	Barthelemy	Goal	Stade de France
16	Barthelemy	Goal	Stade de France
17	Barthelemy	Goal	Stade de France
18	Barthelemy	Goal	Stade de France
19	Barthelemy	Goal	Stade de France
20	Barthelemy	Goal	Stade de France

Le jeu Kick Off 98 est disponible sur toutes les plateformes de jeu vidéo.

Format CD-ROM PC  
Éditeur Ubi Soft  
Série / Série  
Prix env. 30€  
Genre Football  
Config. min. 100 Mo RAM, 10 Mo de RAM, CD-ROM 2x  
Config. recom. 1133, 10 Mo de RAM, CD-ROM 2x



Les dégagements sont très précis à la ligne Kick Off : une grosse flèche rouge bien visible.



Relève-toi, triple base, tu n'as pas le moment de chercher une linace pour le goûter !



Quel est le gardien ? Il a pris la balle dans les mains !



# Recevez les nouveautés **Gratuitement\*** chez vous !

Des centaines  
de titres  
disponibles

1. Connectez-vous sur Minitel 36 17 MEGAHit puis connexion/lin.
2. Laissez vos coordonnées.
3. Faites votre choix.
4. Nous vous l'envoyons chez vous.
5. Vous n'envoyez ni chèque, ni CB, vous ne payez que la communication.

Accès direct sur Minitel

## 36 17 MÉGAHIT

Sans payer par chèque ni par CB

\* Vous ne payez que la communication pour commander vos cassettes, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn). Conformément à la loi informatique et libertés (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de modification aux données personnelles vous concernant. Photos non contractuelles. Kikoo Production. © Kikoo Production.



Les joueurs laissent des traces sur le terrain. C'est le jardinier qui va être content



Vais-je relever et le c'en colle vite. J'aurais pas dû envoyer ma balle en touche.

## L'AVIS DE CEDRIC

- ★ Kick Off 97 était le meilleur jeu de foot 3D de l'année dernière. On pouvait donc penser que les p'tits gars d'Anco nous pondraient une ch'tite merveille capable de concurrencer Fifa 98... Quelle déception ! Loïn d'être un pas vers la perfection, cette mouture 98 s'annonce comme un grand pas en arrière. Bon, trêve de plaisanterie, il sort quand le vrai Kick Off 98 ? D'accord, c'est très jouable, les options sont légion et le Multijoueur (comme le mode Solo) ne demande pas une grosse machine, mais graphiquement, c'est dépassé.



Le VGA, c'est moche mais au moins ça permet de jouer sur n'importe quelle machine.

► J'amorçais le premier match. Et là... L'enclume. Le choc attendu. C'est moche. Et que penser d'un jeu daté 98 qui n'est graphiquement pas à la hauteur de sa précédente version 97 ? Déjà, un gros rond rouge horrible se dessine sous le joueur que l'on contrôle. Ensuite, le public 2D donne dans les applaudissements dignes d'une otarie manchot. Les commentaires ne sont pas mieux, entre braillements d'un bébé phoque harponné et cris d'un pingouin aphone (Ndlr : il n'aurait pas une filiation cachée avec Bardot le Gaspéroche ?). Côté joueurs, c'est comme à l'armée, bien curé. On aurait aimé voir des rotules chez les joueurs et non pas un vide entre la jambe et la cuisse. Ça reste néanmoins de la 3D et la bonne nouvelle est que vous pouvez jouer en VGA ou SVGA. Les plus petites machines pourront supporter le jeu. Autre bon point, la jouabilité. Pour cela, il convient de réduire vivement la vitesse du jeu sinon vous prenez but sur but en deux passes. Pour ce qui est des caméras, vous aurez le

choix entre un bon nombre de vues, ce qui vous permettra de jouer comme vous l'amez. Seulement à chaque arrêt de jeu, vous aurez droit à de grosses lettres grasses qui vous annonceront un pénalty, un coup-franc ou un carton. En fait, on ne peut qu'être déçu par ce Kick Off 98, inférieur à la version 97. Reste que si vous désirez jouer en réseau, à huit max, sans

ralentissement sur n'importe quelle bécane, ce sera celui-là. Et puis il ne faut pas se désespérer. Fifa 96 était un bon jeu pour l'époque, Fifa 97 était raté, Fifa 98 est une merveille. Kick Off 97 était un bon jeu pour l'époque, Kick Off 98 est raté, Kick Off 99 sera peut-être une merveille ? On peut toujours rêver... ■

Cedric Gasperini



Et hop, Guizo envoie une patate digne des plus grands footballeurs

Un petit tacle bien mérité qui n'a pour but que de bouillir une rotule

### Kick Off 98

- Graphisme ★★
- Son ★★
- Animation ★★
- Durée de vie ★★

#### Les plus

- Options
- Rapidité
- VGA ou SVGA

#### Les moins

- Mode
- Réalisme
- Déjà vu

# GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX

GAME'S vous offre un service supplémentaire :

**Vente par correspondance  
de jeux et de Consoles  
neufs et d'occasion**



Un téléphone  
à retenir

**03 20 90 72 32**

Fax :

**03 20 90 72 23**

Ces prix sont indiqués en VPC pour  
les jeux neufs et d'occasion.



## GAME'S

**Centre Commercial**  
Tél : 03 20 90 72 23

**Centre Commercial**  
Tél : 03 20 90 72 23

**Centre Commercial**  
Tél : 03 20 90 72 23

**Centre Commercial**  
Tél : 03 20 90 72 23

**Centre Commercial**  
Tél : 03 20 90 72 23

**Centre Commercial**  
Tél : 03 20 90 72 23

## NINTENDO 64

CONSOLE OCCASION 790 F

	NEUF	OCCASION
MARIO 64	399 F	299 F
MARIO KART 64	399 F	299 F
LYLAT WARS + KIT	499 F	399 F
DIDDY DONK RAGNOK	399 F	TEL
ISS 64	499 F	399 F
GOLDEN EYE	449 F	369 F
EXTREME G	449 F	349 F

## PLAYSTATION

CONSOLE OCCASION 690 F

	NEUF	OCCASION
JURASSIK PARK 2	369 F	229 F
CROC	369 F	229 F
HERCULES	349 F	229 F
FORMULA ONE 97	369 F	229 F
FINAL FANTASY VII	369 F	TEL
FORMULA KART	349 F	TEL
FIGHTING FORCES	369 F	TEL

## SATURN

CONSOLE OCCASION 649 F

	NEUF	OCCASION
WARCRAFT II	369 F	249 F
SEGA TOURING CAR	369 F	249 F
WORLD WIDE SOCCER 98	369 F	249 F
FORMULA KART	369 F	TEL
JURASSIK PARK 2	329 F	TEL
DUKE NUKEM 3D	369 F	TEL

Pour toute commande  
de jeux neufs et d'occasion  
avant le 31/12/97,  
**GAME'S VOUS OFFRE  
UN T-SHIRT  
ET LES FRAIS DE PORT  
SONT GRATUITS**

Pour Super Nintendo et Megadrive, nous contacter.

BON DE COMMANDE

à envoyer à GAME'S VPC

Rue de la Voilette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 23

CONSOLES ET JEUX	PRE

(3-4-11-12)

100% CASH

100% CASH

100% CASH

100% CASH

100% CASH

100% CASH

Date et lieu de

Signature

100% CASH

### Sega Rally Championship

**Course Number:**  
PS CS-600  
**Credits per SEM:**



Nouvelle version optimisée pour le MMX du grand classique de l'arcade, Sega Rally vous permettra de prendre le volant d'un Toyota ou d'une Lancia sur quatre circuits différents. Facile d'accès mais manquant cruellement de profondeur, il devient carrément fastidieux quand on aborde l'éprouvant du comportement des voitures. Par contre, son système Multijoueur en écran split ou en réseau est assez plaisant.

## The Great Battles of Hanniba

Wargame sur CD-ROM PC écrit par Interactive. Maitre

uite de The Great Battles et d'Al-  
vous quasiment à plat par rapport à  
se servir des grandes batailles  
jeux de wargame. La réalisation  
ait dont s'inspire le scénario. Ce  
me fait... pauvres graphiques qui  
tayer le chronisme. L'intérêt de  
assemblé à s'y suspendre à la co-  
Alexander. Quant aux charnières  
le Mr. Monte. Brûlé une. The  
les lacunes à Il est recommandé  
Battles et Alexander de fêter.

Pd Extended  
Time

HIT ★★☆☆

Source: *Spines*  
for CS-IBM PC  
IBM and the Soft



Après la version Gold, Ubi propose maintenant l'add-on Extended Time, qui s'adresse à ceux qui possèdent déjà la version originale de POD. En plus d'y trouver les 16 circuits et les huit voitures supplémentaires de la version Gold, Ubi a rajouté dans Extended Time quelques bonus : trois nouveaux circuits, sept motos, et... quatre beachcraft, qui s'intègrent parfaitement dans le circuit Beach ! En bref, une bonne valeur ajoutée au jeu original, surtout si vous n'avez pas accès au Net. **F A**

## NOUVEAU !

**VOUS SAUREZ ENFIN  
À QUOI RESSEMBLE  
VOTRE FUTUR  
ÉQUIPEMENT TV !**

home CINÉ VIDÉO

TV numérique

Acheter un ensemble Home Cinéma

Dolby Pro Logic

DVD

Guide L'Espresso / TV

N° 109 - 100 pages

**Actuellement** chez votre marchand de journaux



# SEGA PC

## ÉDITO

Tout le monde connaît SEGA, leader mondial de l'arcade et grand fabricant de consoles. Pourtant, c'est encore un jeune intervenant dans le monde de PC.

Après une année 1996 marquée en puissance avec l'adaptation de titres consoles, la gamme SEGA PC 1997 est d'une très belle qualité avec des adaptations des meilleurs titres issus de l'Arcade.

En cette fin d'année 1997, il était nécessaire de faire le point et de voir ensemble quelle orientation va prendre

SEGA pour l'année à venir sur PC. En effet, il semblerait que cette société n'ait pas fini de nous surprendre avec des développements spécifiques au PC dans des catégories où on ne l'attendait pas tel que l'aventure ou la stratégie...

La personne la mieux placée pour nous en parler nous a semblé être le nouveau General Manager de SEGA France, Philippe Delaplace. Ce dernier, vous trouverez également sur le CD-ROM SEGA joint avec ce magazine les interviews exclusives de Takero Tchiu (responsable de la division SEGA PC Japon) et Hidenori Naito (responsable de SEGA PC Europe).



# Interview de

## Philippe Deleplace

### General Manager SEGA France



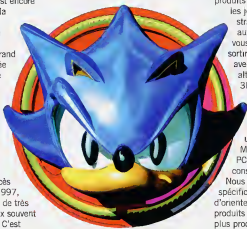
**Sega est une société traditionnellement présente sur les marchés de la console ou de l'arcade, pourquoi s'être lancé sur PC ?**

**Philippe Deleplace :** Il est vrai que l'arrivée de SEGA sur PC est encore récente. Il faut savoir que la décision de lancer une gamme SEGA sur PC a été effectuée alors que la Megadrive remportait un grand succès. La stratégie décidée alors était simple : faire de SEGA la seule société présente sur tous les domaines du jeu vidéo (arcade, console, PC...). La gamme SEGA PC a été lancée en France en 1996. 1996 a été une année de montée en puissance avec des adaptations de grands succès Megadrive ou Saturn. En 1997, nous avons eu une gamme de très bonne qualité avec des jeux souvent leader dans leur catégorie. C'est pourquoi nous considérons l'année qui vient de s'écouler comme la deuxième étape de l'évolution de SEGA sur PC.

**Quels sont les jeux SEGA PC de cette année qui vous ont marqué ?**

**Ph. Deleplace :** Nous avons lancé cette année 11 jeux, quasiment 1 par mois, ce qui est élevé pour un nouvel éditeur. Je pense, comme je viens de vous le dire, que nous avons eu de très bon titres : je citerai en exemple Sega Worldwide Soccer PC qui a remporté énormément de succès auprès de la presse spécialisée et remporte en

cette fin d'année différents prix et trophées grâce à son exceptionnelle jouabilité. Cependant, 1997 fut également la grande arrivée de notre mascotte en 3D sur PC avec Sonic 3D qui remporte un grand succès auprès des plus jeunes. Enfin, Virtua Fighter 2 sur PC m'a ébloui par la qualité de sa réalisation, sa maniabilité et sa diversité de coups impressionnante (1200 t).



**Qu'est-ce que SEGA nous prépare pour l'année prochaine sur nos PC, toujours de l'arcade ?**

**Ph. Deleplace :** Il est clair que l'arcade est le cœur de notre savoir-faire. Je suis un vrai fan des jeux d'arcade SEGA - en particulier des courses automobiles SEGA - qui m'épateront toujours par leur grande jouabilité. Ainsi, nous continuerons à convertir sur PC nos meilleurs jeux d'arcade (sorties prochaines de Last Bronx et de Sega Touring Car). Toutefois, nous allons persévérer dans l'adaptation de nos produits

arcades au monde PC et non réaliser de «simples» conversions. Par exemple, pour Virtua Fighter 2, nous avons développé un mode «learning» exclusif au PC qui permet à ce dernier d'apprendre peu à peu vos coups en les sauvegardant dans un fichier sur le disque dur ! Cependant 1998 ne sera pas uniquement centré sur l'arcade mais également sur des produits plus spécifiques PC comme

les jeux d'aventures ou de stratégie. Jetez un coup d'œil aux images de Enemy Zero et vous verrez que nous allons sortir un grand jeu d'aventure, avec de beaux graphismes alternant 3D précalculée et 3D temps réel et un scénario en béton.»

**Un changement de stratégie pour SEGA PC donc en 1998 ?**

**Ph. Deleplace :** Non, pas un changement de stratégie.

Mais je pense que le monde PC est très différent du monde console et du monde arcade.

Nous apprenons peu à peu ses spécificités propres et essayons d'orienter le développement de nos produits arcade pour qu'ils soient plus proche du monde PC. De plus, nous avons à présent une division propre SEGA PC, avec des équipes talentueuses de programmeurs de part le monde qui développeront pour PC. Cette grande source de conception nous permet de mettre l'accent sur la création de jeux originaux spécialement développés pour le PC. Mais que les fans d'arcade se rassurent, nous continueront de sortir nos jeux d'arcade qui vont d'ailleurs considérablement gagner en qualité car les programmeurs de la division PC au Japon maîtrisent de mieux en mieux le PC !



# SEGA

## la passion du sport mécanique

L'histoire qui lie SEGA aux sports mécaniques est longue et riche. Elle est même allée jusqu'au sponsoring de l'écurie et du pilote champion du monde de F1 il y a quelques temps...

Les simulations du sport mécanique SEGA, c'est d'abord de magnifiques bornes d'arcade.

Depuis le bon vieux Out Run, SEGA a créé de nombreuses simulations, aujourd'hui très

connues : Virtua Racing, Daytona USA, Sega Rally, Manx TT, Sega Touring Car, Scoot Race.

Lors du salon de Tokyo de septembre dernier, SEGA a dévoilé sa dernière machine d'arcade : les 24H du Mans. La passion n'est pas prête de s'arrêter !

Il était tout naturel que ces jeux d'arcade voient des conversions sur PC. Nous avons donc connu respectivement :

### Sega Rally PC

Sega Rally n'est pas la première adaptation d'un jeu d'arcade SEGA vers le PC. Avec des simulations de conduite très réalistes, c'est un classique du jeu de Rally (vous trouverez le patch MMX sur le CD collecteur SEGA).



### Formula Karts



Les jeux de Karts étaient assez rares des débuts. SEGA a voulu y remédier avec cette simulation développée par les amis de Manic Mudio : 24 circuits, 18 karts, c'est la référence du jeu de Karting !

### Daytona USA Deluxe

En lançant Daytona un 1 octobre dernier, Sega mettait à la disposition de tous une valeur sûre des salles de jeux. Daytona USA Deluxe n'est pas une « simple » conversion du jeu d'arcade : deux fois plus de circuits, de nouvelles voitures, jouable en réseau... c'est une véritable adaptation pour PC.



SEGA<sup>TM</sup> PC

# SEGA Touring Car Championship



SEGA  
SPORTS

AM ANNEX

SEGA

# Touring

Dès le mois de février 93, nous pourrions nous prendre pour de vrais pilotes professionnels avec Sega Touring Car Championship. L'équipe AM3 qui avait programmé Sega Rally s'est remise au travail sous la direction de T. Mizusuchi et avec l'assistance de grandes marques comme Toyota, Opel, Mercedes ou encore Alfa Romeo. Les deux éditeurs principaux de Sega Touring Car Championship sont :

- Une conduite très sportive, intuitive et précise.
- Une sensation de vitesse extrême. C'est une simulation de Touring très réaliste où l'on ressent très bien la puissance des différents moteurs et boîtes.



Motorsport, Ferrari, Jaguar, Infiniti et de nombreuses autres.

## Sensations de PUISSANCE extrême, conduite très SPORTIVE

Le jeu propose 15 circuits différents (dont 3 enchâssés) et de nombreux véhicules dont l'Opel Calibra VR, Toyota Supra, Mercedes Classe C, Alfa Romeo 155 V6T ou même des voitures mythiques SEGA. Il est de plus possible de jouer à deux en écran partagé. Les photos du jeu qui illustrent cet article sont issues de la version l'entium uniquement, mais il faut savoir que la version finale devrait être compatible avec les cartes 3D (Blitz, Power VR...) pour une réalisation et une fluidité d'animation encore plus réelles. Fréquentez-vous dès maintenant, Sega Touring Car est un futur classique !



# Car Championship



Le véhicule préféré de Sega est un mélange de performance.



Si l'avis est positif, nous ne sommes pas prêts à les laisser fin d'avoir une meilleure forme de route.



En son intérieur, l'avis de vitesse est aussi plus intéressant.



Alors, n'hésitez pas !

# SEGA

## Maître des jeux de combats sur PC

De la même façon que le sport automobile, SEGA a toujours été très attaché aux jeux de combats, en particulier avec la célèbre série des Virtua Fighter.

De plus, SEGA est le seul éditeur à proposer des titres de ce genre de grande qualité sur PC. Même si ce n'est pas une catégorie «phare» sur PC, SEGA entend bien continuer à sortir de temps en temps de bons jeux de combat pour satisfaire les passionnés.

Dans certains cas d'ailleurs, les jeux de combats SEGA s'apparentent même plus à des simulateurs de combats qu'à des «simples» jeux de baston. C'est par exemple le cas de Virtua Fighter 2.



## Virtua Fighter 2

Sorti en septembre 1997, Virtua Fighter 2 s'est imposé comme la référence des jeux de combats sur PC. Avec plus de 1200 coups et prises, il offre une grande durée de vie.

Loin d'être une simple conversion de l'arcade vers le PC, l'équipe de programmeurs AM2 a développé un système d'intelligence artificielle exclusif pour le PC qui permet à ce dernier d'apprendre peu à peu vos techniques de combats et vos prises. Ce détail illustre la volonté de SEGA d'adapter réellement ses jeux d'arcade à l'environnement PC.





Après Virtua Fighter 1 et 2, Sega lancera Last Bronx en Février 98. Issu du jeu d'arcade du même nom, Last Bronx a été réalisé par l'équipe AM3, déjà auteur de Sega Rally PC. Au programme : combats en 3D à l'arme blanche (nunchaku, couteau, bâton, fléau...).

Tout comme Virtua Fighter 2, il y a deux façon d'aborder le jeu : au départ, on se défoule, en particulier à deux ; puis, peu à peu, on apprend les subtilités du jeu avec les nombreuses parades et prises possibles. Les mouvements des personnages sont très détaillés grâce, en particulier, à l'utilisation de la motion capture. De plus, un effet stroboscopique, très réussi lorsque l'on donne des coups, accentue l'effet de vitesse, de puissance et la beauté du jeu. Les amoureux des jeux de combats vont être ravis. Avec une telle qualité de réalisation, un aspect simulateur de combat très poussé (grande diversité de mouvements) et une jouabilité très fun, Last Bronx plaira au plus grand nombre.

Après de longues heures passées sur un jeu de stratégie ou d'aventure, rien de tel qu'un peu de défoulement !

# Last Bronx

## Puissance et précision



Choix parmi huit personnages plus d'autres cachés !

L'effet stroboscopique accentue l'effet de vitesse et de puissance

# SEGA

## La passion du sport

L'histoire qui lie SEGA au sport est longue et riche.

Sous le label SEGA SPORTS, sont sortis de nombreux jeux sur consoles Megadrive ou Saturn.

En arcade également, les jeux de sports SEGA sont très présents avec notamment Virtua Striker 2, de loin le meilleur jeu de foot en arcade.

Fort de cette longue expérience, SEGA se devait de proposer des simulations sportives hors normes sur PC.

Le premier titre, Sega Worldwide Soccer, s'est tout de suite imposé comme la référence du jeu de foot sur PC : une prouesse pour un premier essai !



## Sega Worldwide Soccer PC

Sega Worldwide Soccer PC, sorti à la fin du mois d'août 1997, s'est imposé comme la référence des jeux de foot sur PC. Sa réalisation en 3D est exceptionnelle avec de nombreux angles de caméra et de somptueux replay. Mais là où Sega Worldwide Soccer PC fait la différence, c'est au niveau de la jouabilité : c'est bien simple, vous pouvez tout faire grâce à une diversité de mouvements incroyable.

Avec 48 équipes internationales, différents stades, différentes conditions météorologiques, des matchs de jour ou de nuit, une intelligence artificielle poussée, Sega Worldwide Soccer PC procure un plaisir de jeu sans comparaison.





En janvier 1998, SEGA lance NBA Action 98, jeu de basket en 3D avec les 29 équipes de la NBA.

Les programmeurs de Visual Concepts ont fait un travail remarquable avec notamment une intelligence artificielle poussée pour un réalisme optimum : chaque équipe et joueur se comporte comme dans la réalité.

Chacun des 347 joueurs a été modélisé avec une grande précision (couleur de peau, coiffure, taille, nom derrière les maillots, coupe de cheveux). De plus, tous les visages des joueurs de la NBA ont été digitalisés et masqués : le résultat est plus vrai que nature ! Avec 11 angles de caméra, une pléiade d'effets (niveau du détail graphique, vitesse du jeu, niveau de difficulté...) et une très bonne animation grâce à l'utilisation de la



# NBA Action 98

## Aucun temps mort...

Motion Capture, NBA Action 98 est un jeu de basket très réussi.

Facile d'accès, on prend beaucoup de plaisir à maîtriser la stratégie de l'équipe, à passer, à finir, à tenter un shot à 3 points pour finalement réussir le dunk du siècle. Plus l'on joue, mieux on se sent, grâce à un replay automatique du plus bel effet !

On choisit son team, on essaie de se qualifier pour les playoffs pour finalement accéder au Titre suprême.

Un conseil : choisissez les Bulls de Chicago, rien ne vaut le bon vieux Michael Jordan (qui possède d'ailleurs une chevelure rouge ras, l'essentielle).

Tout comme Sega World of Soccer, SEGA réussit ici, dès son premier essai, à produire un jeu de basket très jouable, très réaliste et très fun.



# SEGA

## et les jeux de tir

### De grands moments de détente...

De la même manière que les jeux de combats en 3D, SEGA est le seul éditeur à proposer des titres de cette catégorie de qualité sur PC.

Il faut dire que ce genre de jeu remporte énormément de succès en arcade, et que SEGA possède les meilleurs jeux de tir en arcade avec la série des Virtua Cop, House of the Dead ou encore Lost World plus récemment sorti.

Le premier épisode de la série des Virtua Cop a déjà vu le jour l'année dernière sur PC. La jouabilité est très facile d'accès : on tire avec le bouton de gauche de la souris, on recharge avec le bouton de droite et on bouge le viseur. C'est un principe simple, mais comme toujours, c'est avec des concepts simples que l'on réalise les jeux les plus funs. Les jeux de tirs SEGA constituent en effet de grands moments de détente.



## Virtua Cop 2

Virtua Cop 2, récemment sorti sur PC fait office de référence dans la catégorie jeu de tir sur PC. On y joue le rôle d'un policier virtuel chargé de libérer la ville Virtua City d'une organisation terroriste. L'action est très variée et alterne des attaques en hélicoptère, des courses poursuites en voitures, des passages dans un train, dans les couloirs du métro, dans une bijouterie... cette diversité de situation alliée à une action explosive en fait un véritable film d'action à l'américaine. La jouabilité est toujours aussi simple d'accès et procure énormément de fun. Mais cette nouvelle version est plus riche que la première mouture car elle propose une action plus longue, des choix de direction à certains moments et une compatibilité avec les cartes 3D pour un rendu visuel encore plus impressionnant.





House of the Dead est actuellement en cours de promotion sur PC et devrait arriver vers la fin du mois de Mai 1998. Vous découvrirez les premiers images en exclusivité.

Dans les sables d'horreur, ce jeu bénéficie d'une immense notoriété car il offre le fun d'un jeu de tir à un côté très sérieux et sanglant : et le tout est fait. En tant que chef d'un détective privé, le fait du jeu est de pénétrer dans le «House of the Dead», une immense demeure aux multi, les ruelles et passages secrets qu'il faudra explorer pour retrouver une équipe de chercheurs kidnappés...

Ce jeu de tir est très simple d'accès et procure un énorme plaisir de jeu grâce à son côté gore.

Les différents personnages que l'on rencontre, constitués de nombreux de chair, violent un code d'éthique qui leur interdit de tuer. On voit des têtes, des bras et des trunks de tout un tas de créatures immortelles tels que des zombies, des squelettes ou autres morts vivants.

Les quelques photos illustrent cet article portant d'elles-mêmes.

# House of the Dead

## Attention aux éclaboussures...



Cette fille terriblement démentie peut être craquée...



Un homme qui, sans même le savoir, est en train de mourir...

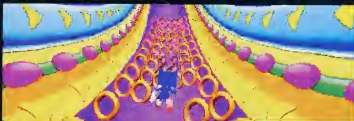


# Sonic 3D

## Donnez du piquant à votre PC...

Après 2 épisodes des aventures du petit héros bleu sur PC, Sonic vient de connaître une petite révolution dans l'histoire de sa maison en sortant un épisode en 3D alternant 3D temps réel et 3D isométrique.

La programmation de ce titre a été réalisée par l'équipe anglaise de Traveller's Tales, dès le départ, la volonté de SEGA a été de le rendre le plus accessible possible. À tous les points de vue. Aussi, le jeu est-il entièrement en VGA afin d'assurer à tous une animation



Sonic court en 3D temps réel

fluide et rapide (y compris pour les plus petits Pentium !).

Les jeunes joueurs peuvent se rassurer, les qualités de SONIC sont intactes et ont même été améliorées : Sonic bénéficie d'un nouvel environnement et de nouveaux pouvoirs.

Ce Sonic nouvelle génération est plein de petites astuces (passages secrets, niveaux bonus), qui augmentent grandement l'intérêt et la durée de vie du jeu.

Sonic 3D écrit une nouvelle page de l'histoire du héros bleu. Sa recherche manifestement à donner du plaisir au joueur en proposant un jeu accessible, grandement innovant qui procure aux néophytes comme aux experts de longs moments d'amusement.



Choisissez Sonic, Knuckles ou Tails !



Le meilleur des deux sur graphismes vient en 3D isométrique



# Enemy Zero

Enemy Zero est le premier jeu d'aventure de SEGA sur PC. Aussi, un soin tout particulier est actuellement apporté à sa réalisation. Développé par WARP, sous la houlette de Kunji ENO dont vous pouvez lire l'interview plus loin, il va sortir en Mai 1996 avec des voix et des textures entièrement en Français. WARP n'en est pas à sa première création sur PC puisqu'ils avaient déjà créé «E».

Pour Enemy Zero, ils ont injecté Laura, l'héroïne de «E» dans un univers et un scénario totalement différents. En réalisant le jeu, l'équipe de WARP a pris en compte les critiques les plus du moment, tant pour améliorer leur nouvelle création.

Par exemple, Enemy Zero alterne, à la différence de «E», des phases à 3D temps réel et de la 3D précalculée. Cette méthode permet d'allier liberté de mouvement et beauté graphique. De plus, Enemy Zero qui tient sur plusieurs CD propose une aventure beaucoup plus longue que leur premier opus.

Outre sa réalisation en anglais avec doublage, deux autres points caractérisent Enemy Zero : un scénario palpitant en 64 bits et un orchestre remarquable...



**Laura Lewis**

Chiffres :

Âge : 32

Sexe : Féminin

Nationalité : Américaine

À cause d'un problème sérieux lié à sa santé, Laura n'a pu jouer que pendant une partie de sa carrière. Elle se retire ainsi des jeux vidéo, mais dans un environnement qui lui est très familier. L'aventure d'Enemy Zero...



**Parker**

Chiffres :

Âge : 31

Sexe : Masculin

Nationalité : Américaine

Un jour, il est dans la cuisine et se fait sauter à la poêle par ses ennemis.

Il a une conviction : il

trouve les secrets de

l'univers. Mais il ne

peut pas s'en aller.

Il est un héros.

Il est un héros.

Il est un héros.



**Marcus**

Chiffres :

Âge : 32

Sexe : Masculin

Nationalité : Américaine

Il a une conviction : il

trouve les secrets de

l'univers. Mais il ne

peut pas s'en aller.

Il est un héros.

Il est un héros.

Il est un héros.

Il est un héros.

Il est un héros.



**Kimberly Hurd**

Chiffres :

Âge : 32

Sexe : Féminin

Nationalité : Américaine

Elle a une conviction : elle

trouve les secrets de

l'univers. Mais elle ne

peut pas s'en aller.

Elle est un héros.

Elle est un héros.

Elle est un héros.

Elle est un héros.

Elle est un héros.



**George Takahashi**

Chiffres :

Âge : 31

Sexe : Masculin

Nationalité : Américaine

George a une conviction : il

trouve les secrets de

l'univers. Mais il ne

peut pas s'en aller.

Il est un héros.

Il est un héros.

Il est un héros.

Il est un héros.

Il est un héros.



**David Barnard**

Chiffres :

Âge : 31

Sexe : Masculin

Nationalité : Américaine

David a une conviction : il

trouve les secrets de

l'univers. Mais il ne

peut pas s'en aller.

Il est un héros.

Il est un héros.

Il est un héros.

Il est un héros.

Il est un héros.



**Renny**

Chiffres :

Âge : 31

Sexe : Masculin

Nationalité : Américaine

Renny a une conviction : il

trouve les secrets de

l'univers. Mais il ne

peut pas s'en aller.

Il est un héros.

Il est un héros.

Il est un héros.

Il est un héros.

Il est un héros.

# ENEMY ZERO

Le vaisseau expérimental AKI traverse l'espace, son équipage est plongé dans un sommeil cryogénique.

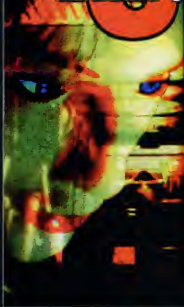
Le système de surveillance du vaisseau vient de détecter une activité anormale dans la cabine de Laura Lewis. Les chercheurs fixent des trappes de guerre, sont tout à l'heure dans un sommeil. Toutes ces données sont analysées : le système de surveillance note un bruit. Un autre voyant s'allume. Un incident vient sans doute de se produire sur le pont inférieur du vaisseau. Il est immédiatement suivi d'une très forte agitation. Tous les systèmes de sécurité sont mobilisés par l'ordinateur central. Le système d'alarme du vaisseau réveille l'équipage.

Laura se réveille mais ne comprend pas ce qui vient d'arriver. Elle ne se souvient de rien, mais il ne semble pas qu'elle soit blessée. Malgré son amnésie, elle parvient à mettre en route son écran de contrôle pour se procurer des informations sur son passé. Qui est-elle ? Que fait-elle là ? Elle parvient à joindre Parker, lui aussi réveillé par le bruit. Elle le voit sur son écran mais le son est coupé. Ils essaient de comprendre ce qui s'est passé en communiquant par gestes, quand soudain une violente secousse frappe la cabine de Parker.

Grâce au système de vidéo-surveillance, Laura voit Parker se faire tuer, mais n'arrive à rien de ce qui l'a tué.



De haut les regards : la vedette du jeu, Laura Lewis





Le 48° épisode



Le 48° épisode



Le vaisseau à l'échelle



Les nouvelles créatures

Une créature apparemment invisible est présente dans le vaisseau...  
 C'est tout le concept autour du jeu : VISITEMENT SEULE DANS CE VAISSEAU, COMMENT TUEZ-CE QUE VOUS NE POUVEZ PAS VOIR ?

Faites confiance à votre sens du filif et à votre instinct ; brisez des indices, des armes, des objets, des créatures... et essayez de tuer cette créature avant qu'elle ne vous trouve !  
 Le «S.N.» est un élément clé du jeu car il va falloir découvrir le moindre bruit avec attention comme la créature semble être invisible, ce qui rend son l'importance... ressentir et la sensation d'immersion du joueur dans le jeu !  
 Selon les sens perçus, vous pouvez sentir à quelle distance et à quel endroit il se trouve. Si vous entendez, par exemple, un son grave interrompu du l'incertitude... Répétez vite derrière vous !  
 Si la sécurité est assurée, votre ennemi se trouve devant vous ; peut-être tout près...



# Interview

Président de Warp, Producteur, Metteur en scène et Scénariste de Enemy Zero



*Si vous n'aviez pas créé de jeux, qu'auriez-vous aimé faire ?*

**K. Eno :** Lorsque j'ai quitté l'école, j'écoutais beaucoup de musique, et je lisais énormément de magazines. En fait, je n'ai pas fait grand chose d'autre pendant 1 an. Peu à peu, j'ai réalisé que je devais faire quelque chose, et c'est là que j'ai trouvé un travail dans une société éditrice de softs.

Si je n'aurais pas réalisé de jeux vidéo, je travaillerais sans doute dans un domaine ayant rapport à la musique. J'aurais probablement repris l'école pour passer un diplôme supérieur. Il y a de très nombreux talents émergents dans l'industrie de la musique. Je pense qu'avoir un diplôme est essentiel. L'autre travail que j'aurais pu faire, était une sorte de travail en free-lance, mais toujours en rapport avec la musique.

*Quel est votre groupe favori ?*

**K. Eno :** J'écoutais les Beatles et YMO (Yellow Magic Orchestra) quand j'étais plus jeune. J'ai également passé beaucoup de temps à créer ma propre musique avec mon synthétiseur. Finalement, mon père m'a acheté un ordinateur. Avoir appris à faire de la musique dessus, ça m'a conduit à faire carrière dans les jeux vidéo.

Au lycée j'ai formé quelques groupes : un groupe de rock, un de techno, puis un groupe Punk. Dans un sens ou dans l'autre, j'étais toujours impliqué dans la musique. Compte tenu de la diversité de mes goûts, j'ai n'ai pas vraiment de style musical favori. Cependant j'ai une petite préférence pour la musique Anglaise ou Européenne. J'écoute Bjork depuis peu.

*Le concept de base d'Enemy Zero a-t-il beaucoup évolué entre le moment où vous avez eu la première idée et la version finale ?*

**K. Eno :** L'histoire est presque restée la même. Généralement, je pense au scénario du jeu quand je prend l'avion pour un long voyage. C'est ce qui est arrivé avec Enemy Zero. Je revenais d'un séjour en Allemagne quand l'idée m'est venue. J'ai énormément d'idées en avion, c'est le moment parfait pour penser à des scénari, car il n'y a pas de téléphones qui se mettent à sonner, et pas d'interruptions. Après avoir mis au point l'histoire d'un jeu, j'y reste généralement fidèle par la suite.

*Quel sera le prochain rôle de Laura Lewis ?*

**K. Eno :** Elle va être dans D2. Quand je réfléchissais à un personnage pour Enemy Zero, je savais que j'en voulais un dont les gestes montreraient les qualités d'un jeu interactif. Les mouvements fluides d'une femme me semblaient approprier pour relever le défi. Puisque nous avons créé Laura pour D, nous avons décidé de modifier son personnage pour Enemy Zero. *Selon vous, qu'est ce que les gens vont le plus apprécier dans Enemy Zero ?*

**K. Eno :** A la différence des jeux de tir, de rôle ou de course, je pense que les joueurs sentiront véritablement le jeu, ce qui les immergera dans une expérience totale, en particulier sur le plan émotionnel.



Sortie Française avril 98

# Quatre pads et un volant

Ce ne sont pas trois hommes et un couffin, mais quatre *pads* et un volant que nous vous proposons aujourd'hui. Pourquoi des *paddles* ? Parce que le PC peut désormais s'enorgueillir de faire aussi bien et parfois mieux qu'une console. Alors pourquoi *pads* ?

**I** l'était une fois, au pays du Père Noël, une communauté de périphériques de jeux, les *pads*, tous aussi compétitifs les uns que les autres. Mais le Père Noël les ignorait superbement, sous prétexte que les *joysticks*, ou « bâtons de joie » seraient son bâton de vieillesse. Tout ça parce qu'il en vend plus aux papas et aux mômans qui n'y connaissent rien. Donc, le Père Noël aurait dû lire ceci avant de remplir sa hotte, et de picoler le petit verre que les enfants reconnaissent ont déposé à son attention sous le sapin.

(Nda : En plus le Père Noël est un poivrot...) Non c'est vrai, il n'y a pas que le *joystick* dans la vie. Enfin, quoi... Tiens, tout à fait au hasard, prenons le Rage 3D, un sympathique petit pad au design demi-lunaire, avec une boule directionnelle munie d'un trou au

## Rage 3D

Constructeur : Thrustmaster

Langue : en français

Utilisation : arcade, doom-like

Prix : moins de 450 F.



milieu pour y mettre le pouce. Il dispose de six boutons à droite, plus deux qui servent de *Start* et *Select*, comme pour les consoles. Les charmants bambins qui plantent là leur console pour passer au PC ne seront donc pas complètement dépayés. Au-dessus, le Rage 3D est aussi pourvu de deux boutons que vous

pouvez manipuler quand l'appareil est posé sur une table. Mais les susnommés boutons disposent aussi d'un rappel sous le pad pour être manipulés avec les index quand on prend le bidule à pleine main.

Mais ce n'est pas tout, le Rage 3D est aussi un pad 2D et 3D. C'est-à-dire que la boule directionnelle peut soit être une croix de direction typique toute bête, ou autoriser, en analogique, des rotations progressives en totale liberté. Malheureusement le petit volume de la boule manque de débattement, donc de précision. Dans les *doom-like*, ça peut être intéressant, mais la majorité des jeux d'arcade souffriront dudit manque de précision.

Avec les Powerramp et Powerramp Mite, ACT Labs propose deux produits un tantinet différents de ce que l'on voit

## Powerramp

Constructeur : ACT Labs

Langue : en français

Utilisation : arcade

Prix : N.C.



habituellement. Déjà, ils se branchent sur vos claviers, et émulent les touches sur boutons et commandes directionnelles. Les deux produits sont entièrement programmables et ils mémorisent jusqu'à quatre programmes qui sont facilement changés en cours de jeu. Ils émulent les touches de commande programmables : soit dix boutons, et la croix directionnelle pour Mite (qui ressemble étonnamment à un pad PlayStation), ou la manette pour l'autre (qui fait penser à une manette de salle d'arcade). Certains boutons peuvent être programmés sur des suites ou des combinaisons de touches, pour les « combos ». Leur ergonomie est parfaite, leur solidité excellente. Bref, les Powerramp et Powerramp Mite sont parfaits pour les jeux d'arcade. Cerise sur le gâteau, ils sont susceptibles d'être branchés l'un derrière l'autre, sans gêner les joysticks. Alors, heureux ? Ah, reste encore le T-Leader 3D. C'est le pad, genre Nintendo 64. Il est doté d'une croix directionnelle, d'une toute petite manette analogique, de six boutons dessus, d'une manette de gaz et de trois gâchettes en dessous. Il est vrai qu'il n'est pas programmable. En revanche, le T-Leader 3D est compatible CH et Thrustmaster. Par ailleurs, malgré la pléthore de boutons, ils ne sont pas tous utilisables en même temps. Déjà parce qu'on aurait pas assez de doigts pour tripatouiller le tout, mais aussi, parce que la manipulation dépend de la prise en main du pad. La croix, un peu molle, aurait pu être utilisée comme un chapeau chinois, mais les concepteurs de cet objet n'ont, semble-t-il, pas pensé à les utiliser autrement. Au final, le T-Leader promet beaucoup, mais donne peu. Dommage...

Bruno Gasnier

## Powerramp Mite

Constructeur : ACT Labs

Langue : en français

Utilisation : arcade

Prix : N.C.



## T-Leader 3D

Constructeur : Thrustmaster

Langue : en français

Utilisation : arcade

Prix : moins de 300 F.



## Thrustmaster Formula 1

O.K., il ne s'agit pas d'un pad. Le Formula 1 est la dernière version du célèbre volant de Thrustmaster. C'est le seul volant encore abordable et sérieux sur le marché. Le pédalier a enfin un look pro mais on a du mal à bien caler ses pieds. Le volant fait également plus sérieux. La course est bonne et deux boutons, mal situés, assurent le changement de vitesse à la façon d'une F1. Aussi vaut-il mieux utiliser le levier, au demeurant très agréable. La fixation a également été revue et le volant reste désormais accroché au bureau.

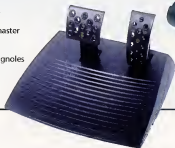
## Formula 1

Constructeur : Thrustmaster

Langue : en français

Utilisation : jeux de bagnoles

Prix : moins de 1300 F.



# Comdex

## d'automne 97

Le Comdex de cette fin d'année 97 qui se déroula mi-novembre à Las Vegas, nous permit de découvrir quelques petites surprises matérielles, mais rien de bien révolutionnaire. Au programme des périphériques originaux, de nouvelles cartes 3D, des machines plus puissantes... La routine quoi !

### SENTEZ-MOI

Immersion Corporation a présenté au Comdex la première souris où l'on ressent les actions provenant de l'écran. Cette souris nommée FeelIt pourrait s'avérer particulièrement efficace. En effet, si l'on rencontre une limite graphique à l'écran (par exemple le curseur ne peut sortir d'une fenêtre), la souris va faire opposition à votre mouvement vers l'extérieur de la fenêtre. Bon j'avoue qu'il est difficile de bien comprendre la chose tant qu'on ne l'a pas essayée. Pour plus d'infos voyez le site : [www.immersion.com](http://www.immersion.com).



### Enfin utile

Le jeu de mot favori de nombreux utilisateurs à travers le monde concernant le port USB était « Useless Serial Bus » (Bus Série Inutile).

Le regroupement de constructeurs supportant le standard USB a malgré tout réussi à promouvoir ce dernier. Ainsi, de nombreuses sociétés intègrent désormais ce port dans leur PC nouveau millésime. Dans la liste on trouve de grands noms comme Dell, Gateway 2000, IBM, Sony ou encore Samsung. Une bonne vingtaine de produits seront disponibles dès la fin de cette année aux États-Unis. On trouve aussi les premières enceintes USB chez Altec Lansing et Philips. Parmi les autres produits, on trouve des scanners, des cartes-contrôleurs, des claviers, des souris et même des moniteurs avec connecteurs USB.

## La prochaine console !

Cyrix, constructeur des microprocesseurs compatibles Intel se lance dans la conception de machines multimédia. Ce Cyrix Media Center en a étonné plus d'un. Sous la forme d'un boîtier de la taille d'environ 30x30 cm, il intègre un lecteur DVD compatible CD. Vous pourrez ainsi voir tous vos films préférés sur support DVD (même si cela reste encore

marginal en Europe) avec une image de bonne qualité (nettement supérieure à celle du vidéoCD de Philips) et un son en Dolby AC-3. Bien entendu, la 3D sera accélérée grâce à une puce intégrée. Pour encore plus vous impressionner, le Media Center intègre un système de capture audio/vidéo ainsi qu'un tuner TV/FM. N'oubliez pas le modem 56k ainsi qu'un son 3D restitué par six enceintes. L'amplification est par contre assurée par celle de l'utilisateur. Clavier, souris, bref tous les accessoires seront disponibles en infrarouge et de nombreux connecteurs seront présents comme les USB ou encore les 1394.

Il sera même possible de brancher plusieurs écrans. Et pour combien me direz-vous ? 1000 dollars, soit approximativement 6000 F.

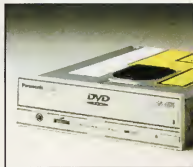


## Futurs PCboys ?

La grande mode aux États-Unis est le PC de poche. En fait, avec l'évolution des technologies, les **agendas électroniques** se sont transformés en véritables PC et l'arrivée de Windows CE n'y est certainement pas étrangère. Ainsi, Nec, Philips, LG Electronics, Hitachi arboraient fièrement leur PC miniature. Chez certains,

les écrans sont désormais en couleur et vont jusqu'à des résolutions de 640x240. Pour exemple, le Nec MobilePro 700 HIPC propose 8 Mo de RAM, un modem 33,6, port PCMCIA et toute une flopée de softs dont Word, Excel, ou encore Explorer Windows CE. Tout cela pour vous dire que vous pourrez peut-être jouer à vos jeux favoris même en vacances.

## LE DVD AU DÉPART



Après moult hésitations, le Comdex a lancé le DVD. Beaucoup de produits tournant autour de ce nouveau support étaient présentés (cartes de décompression, lecteurs, graveurs, etc.).

Bref, le DVD semble, pour les professionnels, la prochaine étape. Pour vous en convaincre, regardez le premier DVD-RAM de Panasonic. Il peut graver des DVD de 2,6 ou 5,2 Go. D'autre part, il est tout à fait capable de lire les DVD-videos, les DVD-RDM, les DVD-R, les Vidéo-CD, les CD Audio, les CD-RDM et les CD-R/RW. On peut difficilement faire plus complet, non ?

## La 3D à l'honneur



Le Comdex a confirmé la suprématie des cartes 3D pour le jeu et de nombreux constructeurs se sont lancés dans la course. Hormis les cartes accélératrices Direct3D, la bataille se jouait sur la suprématie de deux puces, la PowerVR de Videologic/Nec et la Voodoo de 3Dfx. Les partisans de la Voodoo sont plus nombreux pour le moment. On trouve ainsi

Hercules avec le Stingray 128/3D, Jazz Multimedia avec l'Adrenaline Rush 3D, Canopus avec la Pure 3D ou encore

Intergraph avec la Intense 3D Voodoo. De son côté, la PowerVR a été choisie par Matrox et Videologic, qui sortent eux-mêmes une carte nommée Apocalypse 3D Sonic. Parmi les nouvelles, 3Dfx présentait en coulisses la Voodoo 2 avec des caractéristiques époustouflantes. Certains constructeurs comme Jazz Multimedia ou encore Guillemot ont déjà annoncé leurs cartes avec cette nouvelle puce. De son côté, Videologic/Nec préparent les prochaines générations de puces dont les caractéristiques n'ont rien à envier à la Voodoo 2.

Bref, la bataille va être rude.



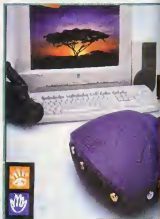
## 4 EN 1



Le Joyrider Pro de Zykon offre plusieurs possibilités. On peut jouer juste avec le joystick pour tout ce qui est simulation de vol. Il est aussi transformable en volant ou en guidon. Le Joyrider Pro sera fourni avec les pédales. Le prototype que nous avons découvert laisse à penser que le produit final sera d'excellente facture. Parmi les autres produits de cette société belge, on trouve le Joyracer F1 destiné plutôt aux jeux de course. En tous les cas, voilà un constructeur à suivre de très près. ■



## On se diversifie ?



Iomega, connu pour ses mémoires de masse que sont les Zip et Jaz (une version 2 Go va sortir incessamment d'ailleurs), se lance dans les accessoires avec un pack nommé **Buz**. Ce dernier comprend un contrôleur Ultra SCSI ainsi qu'un boîtier permettant de capturer et monter des vidéos. Les caractéristiques devraient convenir au grand nombre avec des résolutions de 768x576 atteintes en PAL/Secam et une compression MPEG. Les entrées et sorties vidéo sont Composite ou S-VHS comme c'est le cas désormais. Le format de capture est le AVI. Et pour combien me direz-vous ? Ben, 200 dollars aux États-Unis. Espérons que Iomega ne nous fera pas le dollar à dix francs pour une version française ! ■

## For doom-like guys

Jusqu'à présent, aucun constructeur n'a encore trouvé le périphérique parfait pour jouer aux doom-like. Mais **Quickshot** tente le coup avec le **3D Striker**. Sur un socle relativement imposant se trouve un joystick «pivotable» qui permet de contrôler tous les déplacements du personnage. D'autre part, le clavier simplifié reprend toutes les touches utilisées dans ce genre de jeu. Il est bien entendu possible de les re-programmer pour vos besoins. Pour l'avoir essayé sur *Shadow Warrior*, j'avoue que c'est plutôt agréable et nettement plus simple pour la majorité des joueurs. Les puristes préféreront quand même le clavier avec la souris.





**P** **C**  
**D** **a** **r** **k** **E** **a** **r** **t** **h**  
**H** **e** **l** **l** **F** **i** **r** **e**  
**C** **r** **o** **i** **s** **a** **d** **e** **s**  
**L** **a** **n** **d** **s** **o** **f** **L** **o** **r** **e** **2**  
**i** **-** **W** **a** **r**  
**S** **h** **a** **d** **o** **w** **W** **a** **r** **r** **i** **o** **r**  
**I** **m** **p** **e** **r** **i** **a** **l** **i** **s** **m** **e**  
**T** **o** **t** **a** **l** **A** **n** **n** **h** **i** **l** **a** **t** **i** **o** **n**  
**D** **a** **r** **k** **C** **o** **l** **o** **n** **y**  
**O** **d** **d** **W** **o** **r** **l** **d**  
**P** **i** **f** **f** **a** **9** **8**  
**N** **u** **c** **l** **e** **a** **r** **S** **t** **r** **i** **k** **e**  
**F** **l** **i** **g** **h** **t** **S** **i** **m** **u** **l** **a** **t** **o** **r** **9** **8**  
**i** **P** **-** **2** **2**  
**P** **i** **c** **a** **s** **s** **o**  
**C** **o** **s** **m** **o** **s**  
**e** **t** **c** ...

**P** **l** **a** **y** **s** **t** **a** **t** **i** **o** **n**  
**F** **i** **n** **a** **l** **P** **a** **n** **t** **a** **s** **y** **7**  
**T** **o** **m** **b** **R** **a** **i** **d** **e** **r** **2**  
**G** **p** **o** **l** **i** **c** **e**  
**B** **a** **t** **t** **l** **e** **A** **r** **e** **n** **a** **2**  
**A** **c** **c** **e** **C** **o** **m** **b** **a** **t** **2**  
**P** **a** **n** **d** **e** **m** **o** **n** **i** **u** **m** **2**  
**R** **o** **s** **c** **o** **M** **c** **Q** **u** **e** **e** **n**  
**O** **v** **e** **r** **b** **o** **a** **r** **d** **!**  
**e** **t** **c** ...

# GRATCD

Recevez chez vous,  
 sous 48h, toutes les nouveautés  
 CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi  
 près de 400 titres en stock, en vous  
 connectant par minitel sur **3617 GRATCD**

## C'est très simple et efficace

Composez **3617 GRATCD** sur votre minitel,  
 indiquez votre adresse de livraison, choisissez  
 le ou les titres qui vous intéressent, vous  
 recevrez les produits commandés, sans frais  
 de port, vous ne payez que la communication  
 (5,57 F/mn)\*.

- PAS DE CHEQUE
- PAS DE CARTE BANCAIRE
- PAS DE PAIEMENT DIRECT

*La Sélection des Meilleurs CD*  
 Jeux, Culturel, Musique, Encyclopédies, Ludo-éducatifs, Utilitaires, etc..



# Vision Master MF-8617T

**S**i je vous dis que l'un des meilleurs écrans 17 pouces du marché, toutes catégories confondues, est vendu environ 4 500 F. Vous me croyez. Après tout mon boulot consiste à vous informer. Mais vous avez immédiatement envie d'en connaître la marque : Iiyama. Le Vision Master MF-8617T est basé sur un tube Hitachi, dispose d'une diagonale de 17", d'un pitch de 0.26 et supporte une résolution maximale de 1280x1024 à 81 Hz. L'image restituée par ce magnifique tube est d'une netteté impressionnante. Les couleurs sont chaudes et contrastées, tandis que l'absence de moiré assure un excellent confort d'utilisation. Ce qui n'est pas un luxe si on tient compte du temps passé par un joueur face à son écran.

Pour le jeu ou pour une autre utilisation, on appréciera les réglages complets dignes d'un matériel professionnel. On y accède par l'intermédiaire d'un menu affiché à l'écran dans lequel on navigue grâce à trois boutons situés en façade. L'un appelle le menu et valide les différentes options, tandis que les deux autres modifient les paramètres. On paramètre la taille et la position de l'image, les corrections en trapèze et en coussinet, la correction des moirés en vertical et en horizontal, la colorimétrie, ainsi que la rotation de l'image. De même, le menu lance la démagnétisation, agit sur la place de l'OSD à l'écran et renseigne sur la fréquence en cours. Enfin, la fonction «Reset» annule



toutes les modifications. Reste les réglages de contraste et de luminosité qui sont intégrés au menu et qui nécessitent trois manipulations pour corriger des paramètres aussi basiques. C'est son seul «défaut».



Constructeur : Iiyama / Langue : en français / Prix : moins de 4 500 F.

# CDD3610

**A**vec le CDD3610, Philips souhaitait proposer un produit finalisé avec les logiciels adéquats. Et c'est tout à l'honneur du constructeur. D'ailleurs, il semble qu'il ait choisi la bonne option puisque le CDD3610 est certainement le meilleur, le plus fiable et le moins cher du moment. L'appareil est intégré à un kit, baptisé PCA 361 RW et qui comprend, le lecteur/graveur/enregistreur, Easy CD Pro, pour graver des CD-R (inscriptibles en une seule fois), Direct CD pour gérer l'écriture des CD-RW (réinscriptibles jusqu'à 1 000 fois) et Seagate Backup Exec, qui permet de sauvegarder le contenu de son disque dur sur un CD-RW. La partie écriture sur CD-RW est totalement transparente. Le lecteur est



reconnu comme un disque amovible. Reste qu'en raison du formatage du support, qui dure quand même une grosse cinquantaine de minutes, ce n'est pas 650 Mo qui sont disponibles, mais 493. Le CDD3610 est interfacé en EIDE ATAPI. Son installation est donc simple et ne nécessite pas de carte supplémentaire. L'appareil lit en 6x et

écrit ou grave en 2x quel que soit le support, là où des graveurs plus conventionnels gravent un CD-R en 4x. C'est certainement cette différence fondamentale qui justifie le prix abordable du produit. En effet, le CDD3610 sera vendu, fin 97 ou début 98, moins de 2 800 F. En effet, d'après Philips France, l'approvisionnement n'est pas si simple et risque de se conjuguer au futur. Il faudra donc s'armer de patience pour obtenir cet excellent produit.



Constructeur : Philips / Langue : en français / Prix : env. 2 800 F.  
Configuration : 486 ou plus, 8 Mo de RAM ou plus, Windows 95.

**Jusqu'à  
328 F**  
de réduction  
sur nos offres  
d'abonnement

**vosre  
abonnement** Generation 4  
+ le jeu **TOMB RAIDER II**

**A PRIX D'ENFER !**



**369 F**



**418 F**

GÉNÉRATION 4 : ..... 418 F  
TOMB RAIDER II : ..... 369 F  
TOTAL : ..... ~~787 F~~  
POUR VOUS : ..... 489 F

**vosre  
abonnement** Generation 4  
+ le jeu **FIFA 98**

**A PRIX D'ENFER !**



**349 F**



**418 F**

GÉNÉRATION 4 : ..... 418 F  
FIFA 98 : ..... 349 F  
TOTAL : ..... ~~767 F~~  
POUR VOUS : ..... 489 F

**vosre  
abonnement** Generation 4  
le jeu **STARCRAFT**

**A PRIX D'ENFER !**



**399 F**



**418 F**

GÉNÉRATION 4 : ..... 418 F  
STARCRAFT : ..... 399 F  
TOTAL : ..... ~~817 F~~  
POUR VOUS : ..... 489 F

CE MOIS-CI LE JEU  
TOMB RAIDER II,  
FIFA 98 OU  
STARCRAFT AVEC VOTRE  
ABONNEMENT A  
GENERATION 4 !



## Kit DVD Encore Dxr2

**C**reative, on en veut encore. Surtout si on considère le rapport qualité/prix du Kit DVD de Creative ainsi que son offre logicielle, on se dit que la proposition est alléchante. En effet, le PC-DVD Encore Dxr2 comprend un lecteur DVD double vitesse interfacé en IDE, une carte de décompression MPEG 2 sur bus PCI, deux films et Winco 4 sur DVD revu en MPEG 2. Et tout ça pour moins de 2700 F. ! Qui dit mieux ? Personne sur le marché. Allez, adjudé ! Si l'image restituée par le film DVD vidéo est belle, lumineuse et contrastée, à y regarder de plus près, on remarque quand même un très léger scintillement dans les fonds d'image complexes. Mais rien de rédhibitoire. En revanche, avec le lecteur qui nous a

été fourni, les performances sont un peu inégales suivant que l'on passe du DVD au CD. Côté DVD, rien à signaler. La double vitesse garantit une bonne fluidité dans les films. En revanche dans les fonctions du lecteur de CD-ROM, les spécifications techniques annoncent 3000 Ko/sec de taux de transfert pour un temps d'accès de 100 ms. En réalité, on obtient des résultats d'un 12x moyen avec moins de 1800 Ko/sec. Quant au temps d'accès, il avoisine plutôt les 150 ms. Reste que le Dxr2 lit désormais les CD, quel que soit leur format, les CD-R et les



CD-RW. Pour mémoire, les anciens

lecteurs de DVD éprouvaient quelques incompatibilités avec les CD-R, les fameux « Gold ». Rajoutez des prix souvent dissuasifs et voilà quelques bonnes raisons d'essayer de faire mieux. A priori, Creative a relevé le défi avec brio pour un prix vraiment attractif. ☀



Constructeur : Creative / Langue : en français / Prix : env. 2700 F. / Configuration : P100, 16 Mo de RAM, 10 Mo sur le disque dur, carte SVGA avec 2 Mo mini, soit une résolution de 800 x 600 en 16 bits, et un slot PCI.

## 3D Hiscore

**M**iro, avec la 3D Hiscore, entre dans le club très fermé des cartes 3Dfx additionnelles à base de chipset Voodoo. En effet, en France, il n'existe actuellement que trois autres candidats : Diamond avec la Monster 3D, Guillemot avec la Maxi Gamer 3Dfx et Orchid et sa Righteous 3D. Ce qui différencie la carte de Miro de ses concurrentes, ce sont les 6 Mo de mémoire au lieu des quatre habituellement proposés. Le supplément est utilisé pour les textures. Peut-être dans l'avenir, des jeux tireront-ils parti de ce « plus ». Reste qu'aujourd'hui, dans nos tests, cela ne change strictement rien dans aucun jeu, ni au niveau beauté, ni au niveau performance. Par ailleurs, la 3D Hiscore est munie d'un adaptateur TV. Celui-ci, d'excellente qualité, permet



de jouer sur la télé, notamment avec les jeux 3Dfx qui passent très bien. Ces petites différences coûtent environ la bagatelle de 300 F. de plus par rapport à la concurrence. Si l'on excepte les limitations classiques inhérentes à la puce (résolution maximale de 800 x 600 et l'obligation du plein écran), l'achat de la Miro Hiscore est l'assurance d'excellentes

performances alliées à une compatibilité avec tous les jeux 3D du marché. Le seul reproche graphique réside dans le filtrage. En effet, la carte lisse un peu trop jusqu'à donner parfois une impression générale de flou. En revanche, sous Direct3D, la compatibilité est optimale. Jamais, durant nos tests, aucun jeu à cette norme n'a refusé de fonctionner. Enfin, l'installation ne pose aucun problème. ☀



Constructeur : Miro / Langue : en français / Prix : env. 1500 F.

## TOTAL ANNIHILATION

Ayant acquis Total Annihilation, vous le considérez, à juste titre, comme l'ultime jeu de stratégie en temps réel.

Pourtant, les cris d'horreur qui retentissent et les pleurs qui jaillissent me font penser que vous avez besoin d'un petit coup de main. Réjouissez-vous, le messie tant attendu est enfin arrivé et il vous livre un guide stratégique complet, regroupant toutes les astuces sur ce génial jeu de stratégie !

### Construction et robots de construction

Avec près de 150 infrastructures et unités différentes, Total Annihilation n'est pas des plus faciles à appréhender. Cependant, une chose apparaît clairement des premières parties : les robots de construction sont des pièces maîtresses !

- Chaque fois que vous construisez un bâtiment de type différent, un nouveau robot de construction est disponible (Kbot, Kbot évolué, véhicule, véhicule évolué, navire, avion, etc.). Grâce à lui, vous pourrez accéder aux constructions du niveau supérieur (indispensable !).

- Comme vous l'aurez constaté, les robots de construction s'activent à des vitesses différentes. Votre Commander est bien sûr le plus rapide dans ce domaine mais le véhicule (de construction) le talonne de très près. Quant aux avions (de construction), ce sont les plus lents mais aussi les plus mobiles.

- Sur les petites cartes, il est primordial de se développer rapidement. Dès que vous le pouvez, construisez donc un Kbot de construction évolué afin de prendre de l'avance sur votre adversaire. Car en plus d'étendre le champ des constructions, n'ou-

bliez pas que ces robots construisent plus vite que leurs comparses du niveau 1. Évidemment, ne produisez pas uniquement ce type d'unité de construction, car vous passeriez à côté d'importants bâtiments (comme les tourelles lance-missiles...).

- Les robots de construction qui patrouillent sont très utiles : ils repèrent les unités qu'ils rencontrent sur leur chemin et ils récupèrent le métal et l'énergie (hormis le navire qui ne fait que réparer). Petit conseil : gardez toujours un œil sur votre capacité de stockage car les robots ne s'arrêteront pas de récupérer même si elle est à son maximum... Vous n'avez pas envie de gâcher de précieuses ressources, hein ?

- Il est possible (et parfois recommandé), de regrouper les robots de construction en équipe : pendant qu'un des robots construit, les autres le gardent. En donnant une suite d'ordres au robot principal (à l'aide de la touche Shift), vous pourrez facilement, et avec un maximum de sécurité, construire, par exemple, une ligne de tourelles laser.

- Ordonner à un Kbot de construction de garder une structure qui produit une unité, accélère la vitesse de construction de cette unité. Le robot continuera d'assister les futures constructions de cette structure jusqu'à nouvel ordre. En revanche, si vous demandez au robot de Garder l'unité en cours de développement, il la suivra après construction.

- Lorsque le développement d'une solide économie est plus important que l'établissement d'une défense rapide (généralement sur les grandes cartes), produisez un Kbot de construction évolué le plus vite possible. Ordonnez-lui ensuite de Récupérer l'un de vos extracteurs de métal (de préfé-



rence le plus productif) et de le remplacer par un extracteur évolué (mine Moho). Ordonnez alors à vos autres robots de construction de poursuivre l'édification de cette mine Moho pendant que votre Kbot évolué commencera la conversion d'un autre extracteur. De cette manière, vous obtiendrez un ensemble d'extracteurs évolués très rapidement.

- Si vous manquez cruellement d'espace (lors des missions se déroulant sur des îles), pensez à Récupérer vos capteurs solaires dès que vous aurez construit un réacteur nucléaire (grâce à un Kbot évolué). Vous récupérerez ainsi des emplacements pour de nouveaux bâtiments, ou tout du moins vous aërez votre base et éviterez des explosions en chaîne dévastatrices. Puisque nous en parlons, n'installez jamais votre base au centre d'une forêt ! Au moindre tir ennemi, celle-ci prendrait feu et endommagerait vos structures. Déboisez donc avant de construire !

- Lorsque peu de métal est à votre disposition, ou que vous en avez vraiment besoin, construisez rapidement un aéroport (cela suppose que vous soyez dans des missions avancées). Produisez ensuite un avion de construction et allez édifier des extracteurs de métal derrière les lignes ennemies (ou sur des gisements éloignés). Avant que votre ennemi ne les détruise, vous aurez accumulé une grosse quantité de métal qui vous permettra de faire la différence !



- N'hésitez pas à employer plusieurs Kbots de construction pour **Récupérer** les épaves (et en particulier les grosses épaves !). En effet, un seul et unique Kbot met énormément de temps pour accomplir cette tâche et le métal n'est pas accessible tant que la récupération n'est pas complète.
- En accompagnant vos flottes d'un bateau de construction, vous pourrez immédiatement **Récupérer** les épaves et réparer vos unités. N'oubliez pas que la quantité de ferraille que vous pouvez **Récupérer** d'une simple bataille navale est équivalente à celle qu'une mine Moho produit en plusieurs minutes !

## Économie

Avant de pouvoir attaquer ou défendre, il vous faudra posséder une solide économie. Et pour cela, vous devrez apprendre à extraire et à conserver au mieux le métal et l'énergie. Facile à dire mais pas toujours facile à faire, n'est-ce pas ?

- Les dépôts d'énergie deviennent vraiment utiles lorsque vous voulez vous entourer d'une large artillerie et de tours de défense. La grosse berthia, par exemple, nécessite plus de 60 000 unités d'énergie à la construction et dépense 2 000 de ces mêmes unités à chaque tir ! Avec des unités comme celles-ci, inutile de vous dire que le stockage d'énergie est indispensable !
- Les dépôts de métal, comme vous avez dû le constater, sont beaucoup moins utiles. De plus, ils mettent gravement en péril les bâtiments qui les entourent en cas de malencontreuse explosion.
- Même si un unique réacteur nucléaire suffit à supporter une modeste économie, la construction d'un deuxième peut s'avérer très judicieuse. En effet, en cas de destruction de l'un des deux, vous éviterez ainsi

une réduction de votre énergie (passer de 1 050 à 100 peut être fatal).

- Les réacteurs nucléaires et les lance-missiles antinucléaires ont l'explosion facile (si je puis m'exprimer ainsi) ! Lorsqu'ils sont détruits, ils dégagent une onde de choc qui risque fortement de souffler les bâtiments situés dans les environs. Construisez-les donc à l'écart de vos autres édifices... vous ne le regretterez pas !
- N'hésitez pas à construire plusieurs bâtiments similaires afin de pouvoir supporter une grosse production et donc de prendre l'avantage sur votre ennemi. Si cette technique est particulièrement valable pour les chantiers navals, c'est à vous de déterminer à chaque partie, quelles sont les unités primordiales et donc quels sont les bâtiments à construire en masse (et en priorité).

## Délivrer des ordres

L'interface de Total Annihilation est certainement la plus aboutie de toutes celles des jeux de stratégie en temps réel : elle permet de donner des ordres complexes en un ou deux clics de souris ! Évidemment, cela implique un petit apprentissage...

- Cela peut vous paraître stupide, mais je connais des personnes (n'est-ce pas Vincent ?) qui ont mis près de cinq missions avant de comprendre comment accéder aux ordres du Commander (**Réparer**, **Capter**, etc.). Pourtant, il suffit de le sélectionner et de cliquer sur l'onglet **Ordres**, au-dessus des constructions disponibles. C'est également valable pour toutes les autres unités.
- N'oubliez pas qu'en sélectionnant une unité et en maintenant la touche **Shift** enfoncée, vous pouvez assigner à cette unité une série de tâches. Vous pourrez ainsi ordonner à vos Kbots de construction de **Récupérer** plusieurs épaves ou encore



d'établir un itinéraire pour un avion de reconnaissance.

- Vous en avez assez de voir vos robots de combat rester devant leur usine de fabrication alors que la guerre fait rage ? Pas de problème ! Sélectionnez cette usine et cliquez sur l'onglet **Ordres** (toujours au-dessus des possibilités de construction). Cliquez ensuite sur **Mouvement** et déterminez l'endroit où doivent se rendre vos unités juste après fabrication.

Cette technique (assigner des ordres aux unités fraîchement sorties des usines) est particulièrement utile car elle contraint vos unités à ne pas rester groupées et immobiles. Ainsi, l'artillerie ennemie ne pourra pas s'en donner à cœur joie !

- Il est vivement recommandé de sélectionner l'option **Halte au feu** pour les unités de reconnaissance. En effet, celles-ci pénètrent beaucoup mieux dans le territoire ennemi lorsqu'elles s'abstiennent de tirer et qu'elles n'attirent donc pas l'attention de celui-ci.

- Si vous voulez attaquer une base ennemie à l'artillerie, approchez vos unités suffi-



## Les cheats de Total Annihilation

*Si malgré tout cela, vous n'arrivez toujours pas à vous sortir de certaines situations (vous voulez dire que j'ai fait tout ça pour rien !), essayez ces quelques codes. Choisissez le mode Un joueur et tapez death. En cliquant sur l'os qui vient d'apparaître dans le menu, vous pourrez accéder à toutes les missions sans aucune contrainte ! Autre astuce : choisissez le mode Bataille, et appuyez sur la touche Entrée pour afficher la boîte de dialogue. Et si vous tapez ensuite +atm, cela*

*augmente vos réserves de métal et d'énergie de 1 000.*

*+radar : activer le radar sur l'intégralité de la carte.*

*+doubleshot : doubler l'efficacité de vos tirs.*

*+nowisee : découvrir l'intégralité de la carte.*

*+win : victoire automatique.*

*+lose : défaite automatique (très utile non ?).*





sommez un des chasseurs d'attaquer la cible puis ordonnez au bombardier, gardé par le deuxième chasseur, de suivre le mouvement. Il peut également être judicieux d'accompagner ces attaques aériennes par des attaques au sol qui divertiront encore plus la défense ennemie.

- Il en va de même lorsque vous voulez protéger un navire de transport. Si vous ordonnez à vos croiseurs de le Garder, celui-ci va se retrouver en première ligne et subira les tirs de la défense. En revanche, si vous ordonnez à votre navire de transport de Garder un puissant navire lance-missiles, ce dernier va se retrouver en queue de formation. Ordonnez ensuite à la plus grande partie de votre flotte de Garder le bateau en tête, et à deux navires et deux avions de garder le transporteur. Ainsi, il ne devrait avoir aucun mal à arriver à destination.
- Les unités qui se déplacent et tirent rapidement ne doivent absolument pas rester statiques lorsqu'elles attaquent un ennemi puissant mais lent ! Faites-le donc tourner autour de leur cible comme un rapace autour de sa proie : leurs tirs n'en perdront pas pour autant de leur précision.

## Le Commander

Avouez que sans lui, vous ne pourriez pas faire grand-chose ! Il est donc normal de lui consacrer une place dans cette soluce, surtout qu'il vous épatera un peu plus à chaque partie : attaque, défense, camouflage, au moins lui, il est multitâche !

- Votre Commander étant particulièrement vulnérable aux attaques aériennes, faites-le Garder par un couple de Kbots anti-aériens. Ainsi, vous n'aurez plus à vous soucier de sa protection !
- Si vous remarquez qu'un Commander ennemi se trouve dans les environs de votre base (sûrement en train de tout détruire), envoyez deux avions de transport pour le



**Charger** (le deuxième, c'est juste au cas où...). Rapatriez-le ensuite sur son territoire et vous mettrez ainsi tout simplement fin à une terrible menace !

- De la même manière, il est tout à fait possible d'enlever des robots de construction ennemis et de les ramener au sein de votre base grâce à des avions de transport. Votre Commander n'aura plus qu'à les Capturer. C'est facile, c'est pas cher et ça peut rapporter gros !
- Sur les cartes où l'eau occupe une grande place, camouffez votre Commander, et envoyez-le sur le rivage ennemi. Utilisez ensuite abondamment votre canon dévastateur Ravage sur les unités navales. Retournez dans votre camp en empruntant le même chemin qu'à l'aller (la mer quoi !). Si l'ennemi n'a pas assez de défenses sous-marines, il ne pourra répondre à votre attaque commando !
- Dans le même ordre d'idée, vous pouvez également introduire votre Commander au sein même d'une base ennemie (en le camoufflant et en sélectionnant l'option Halte au feu). Si une attaque normale tient alors du suicide, vous pouvez en revanche rechercher des silos de missiles antinucléaires. Si l'ennemi n'en possède qu'un, détruisez-le à l'aide de votre canon dévastateur et enfuyez-vous avant que les missiles n'exploient. S'il n'en possède pas, vous aurez toujours repéré et étudié la base ! N'oubliez tout de même pas que le camouflage consomme de l'énergie, assurez-vous donc que vous en ayez assez pour agir. Il serait en effet très ennuyeux que votre Commander se retrouve visible au sein d'une base extrêmement bien gardée !
- Un Commander ennemi non protégé qui s'est éloigné de sa base peut être éliminé par deux tirs consécutifs de missiles nucléaires. C'est toujours bon à savoir, non ?
- Si vous jouez une partie en équipe et que votre allié est sur la corde raide, envoyez un de vos avions de transport chercher son Commander. Autorisez-le ensuite à reconstruire derrière vos défenses et il se fera une petite santé. L'opération est bénéfique pour vous comme pour lui, alors pourquoi s'en priver...



# Si tu préfères payer plus cher, c'est ton problème



**Du Jamais Vu en France !**

## 990F

La Console de ton choix

- + 1 Manette
- + 2<sup>e</sup> Manette
- + Câble Parfait
- + Carte Mémoire

**1<sup>er</sup> Cadeau**  
Un chèque de **50F**

**2<sup>e</sup> Cadeau**  
Un cadeau surprise  
à ta responsabilité (hors 10 F de taxes)



Console Commodore 64

Console Atari 2600

Console PlayStation

**Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia**

- Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
- Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine chaque trimestre : des Jeux, des livres, des nouveautés, des démos...
- Des CADEAUX, en accumulant des Points fidélité !
- Un Choix Exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présents dans notre Catalogue.
- Tout la production française + tous les "Best Sellers" Américains !
- Une Garantie d'Économie : chèque Jeu schémé au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à un -10 % de Réduction Supplémentaire sur un second Jeu.
- Une livraison encore plus rapide (48 h par Colissimo) en commandant par Téléphone, par Internet ou par Mail (24 h / 24 h, 7 jours sur 7).
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

## 4 JEUX POUR 199F+

au choix

jusqu'à



**Les Jeux Playstation**



**Les Jeux Saturn**



**Les Jeux Nintendo 64**



**1<sup>er</sup> Cadeau**  
Un chèque de **50F**  
à ta responsabilité (hors 10 F de taxes)

**2<sup>e</sup> Cadeau**  
Un cadeau surprise  
à ta responsabilité (hors 10 F de taxes)

Ou un autre jeu de ton choix...  
à ta responsabilité (hors 10 F de taxes)

## BON D'ESSAI GRATUIT

A Retrouver des gagnants : CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA, B.P. 72 - 59963 Croix (C)

☐ **Je choisis l'Offre N°1**  
je paie mon règlement de 1 000,90 F (500 F + 500 F de frais d'envoi)  
Voilà la console que je choisis : N° \_\_\_\_\_

☐ **Je choisis l'Offre N°2**. Voici le(s) jeu(s) que je choisis :  
☐ 1 jeu de 1 250 F (jeu de 1 250 F) + 500 F de frais d'envoi  
☐ 2 jeux de 1 250 F (jeu de 1 250 F) + 500 F de frais d'envoi  
☐ 3 jeux de 1 250 F (jeu de 1 250 F) + 500 F de frais d'envoi  
☐ 4 jeux de 1 250 F (jeu de 1 250 F) + 500 F de frais d'envoi

Je règle par : ☐ Chèque ☐ Mandat-Letter ☐ Carte bancaire (à l'ordre de Club Européen du Multimédia)  
 Supplément bank de port. Europe, Suisse, Luxembourg : 50 F. Hors zone : 100 F. Hors zone : 100 F.  
 Le chèque ou le mandat doit être daté du 15/04/97

NOM : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
 Adresse : \_\_\_\_\_  
 Code Postal : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

**3<sup>e</sup> Cadeau**  
Un cadeau surprise  
à ta responsabilité (hors 10 F de taxes)

**Signature obligatoire**

Par la présente, j'accepte les conditions de vente et de livraison du Club Européen du Multimédia. Je m'engage à retourner le bon d'essai dans les 15 jours de la date de réception. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de modifier les conditions de vente et de livraison sans préavis. Les jeux sont livrés sous emballage individuel. Les jeux sont livrés sous emballage individuel. Les jeux sont livrés sous emballage individuel.

► En mode Multijoueur, méfiez-vous de la technique du Commander kamikaze ! Cette technique, vénérée par les mauvais stratèges, consiste à obtenir une annihilation mutuelle en utilisant la fonction d'autodestruction de leur Commander près du vôtre afin qu'ils explosent ensemble ! Évidemment, si vous êtes vraiment en très mauvaise posture (et que vous avez peu d'orgueil), vous pourrez à votre tour utiliser cette technique, peu glorieuse mais plutôt efficace (et cela ne veut pas dire que je l'utilise !).

## La défense

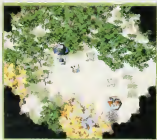
Parce que même les meilleurs stratèges peuvent subir des revers, protéger sa base n'est pas un luxe. Surtout que Total Annihilation propose de nombreuses options dans ce domaine (comme dans tous les autres d'ailleurs).

- Essayez de construire vos plus importants bâtiments derrière des collines. Ainsi, l'artillerie ennemie ne pourra jamais les atteindre (visant trop ou pas assez loin), et les bombardiers devront faire des manœuvres avant de pouvoir lâcher leurs bombes dessus.

- N'oubliez pas que vos infrastructures peuvent être endommagées par le feu. Ne construisez donc pas de bâtiments fragiles (comme les tourelles radar) en plein bois !

- En tout début de partie, il est préférable d'utiliser des Kbots de premier niveau pour défendre votre base et non des tourelles laser. Car en plus de consommer de l'énergie, ces dernières retardent vos constructions de bâtiments évolués. N'oubliez pas non plus que ces Kbots représentent de potentielles épaves qui protégeront efficacement votre base.

- Le relief (et en particulier les élévations de terrain) joue un rôle important dans la défense. Par exemple, des canons à plasma (protégés par des tourelles laser et lance-missiles) placés sur une colline, pourront attaquer les unités terrestres ennemies sans encourir le moindre risque car elles seront hors de portée de toute riposte !



- Si vous désirez qu'un de vos robots devienne rapidement vétéran (donc qu'il tire plus précisément et qu'il cause plus de dommages à l'ennemi), faites-le détruire cinq structures fragiles (et peu chères) comme les tourelles radar.

- Il est conseillé de laisser les robots anti-aériens circuler librement (option Manœuvrer ou Explorer). Seule exception à la règle : activez l'option Position lorsqu'ils se trouvent sur le haut d'une colline. Ils profiteront ainsi de l'élévation pour tirer avec plus de précision.

- Une rangée de tours lance-missiles ne suffit pas à arrêter un groupe de chasseurs ennemis. Construisez-en donc au moins deux et associez-les à des tourelles laser.

- Pour compléter votre défense anti-aérienne, faites Patrouiller des chasseurs près de vos tourelles lance-missiles. Ils intercepteront ainsi les bombardiers ennemis et en feront des cibles idéales (qui n'arriveront même pas jusqu'à votre base !). N'oubliez pas non plus que les avions en mouvement réagissent beaucoup plus vite aux attaques ennemies que les avions au sol, faites-les donc Patrouiller sans relâche. Dernière petite chose : ajoutez quelques bombardiers à votre défense anti-aérienne (avec les chasseurs), ils participeront (activement !) à l'endiguement des attaques au sol.

- Si malgré tout cela une partie de votre base vient à être détruite par des attaques aériennes, n'oubliez pas de faire Patrouiller des robots de construction. Ils récupéreront le métal qui vous donnera, peut-être, les moyens de riposter.

- Les brouilleurs de radar (statiques ou mobiles) contraignent l'ennemi à Reconnaître votre base (à l'aide de véhicules de reconnaissance), avant de pouvoir tirer à l'artillerie. N'hésitez donc pas à en produire assez afin de recouvrir l'intégralité de votre base. Pour vérifier ce point, sélectionnez un brouilleur et appuyez sur Ctrl+Z : le cumul des cercles rouges indique alors la zone couverte. Ce raccourci-clavier fonctionne pour toutes les unités qui possèdent un radar et opèrent dans un certain rayon d'action (artillerie mobile, croiseurs, etc.).

- Pour estimer votre périmètre de défense, sélectionnez une unité de combat et appuyez sur la touche A (raccourci pour l'ordre attaquer). Il ne vous reste plus qu'à faire des essais de tirs pour déterminer votre champ d'action.

- Les dents de dragon autorisent le passage de vos unités (heureusement !) mais stoppent les attaques ennemies. Pour que cette ►





# DELTA ROM : Deux magasins plus une vente par correspondance entièrement consacrés aux CDROM et aux jeux vidéo Playstation et Nintendo 64.

**DELTA ROM VPC - 81, Rue D'AMSTERDAM  
75008 PARIS - Tél : 01 45 26 17 17**

**DELTA ROM PARIS  
81, Rue D'AMSTERDAM  
75008 PARIS  
Tél : 01 45 26 17 17  
Métro Place Clichy ou Liège**

**DELTA ROM RUEIL  
65, Avenue Paul Doumer  
92500 Rueil-Malmaison  
Tél : 01 47 08 08 30**

## JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 99 F

11 TH HOUR VF	DUNE, NIKEM 3D	NORMALITY VF	STEEL PANTHER VF
Battle Ground Waterloo	Earth Worm Jim 1 et 2	OLYMPIC GAMES	SC-37 FLANKER VF
Bioshock Steel Sky VF	FABLES VF	OTHELLO VF	THE DIG VF
BIOPORCE VF	FLIGHT Unlimited VF	Panzer General II NF	TIME Fighter Collector
CAESAR 3 VF	PULL THROTTLE VF	PITALL NF	TIE COMMANDO VF
COLONIZATION VF	HAROLINE VF	Realms of Haunting VF	TOONSTRUCK VF
Conquest New World VF	INCA 2 VF	ROAD RASH NF	ULTIMA 8 VF
CYBERIA 2 VF	LARRY 5 VF	SCREAMER VF	VIRTUAL SNOOKER
DARK FORCES VF	LIGHTHOUSE VF	SHANGHAI VF	WARHAMMER VF
Darulmod Encounter VF	MAGIC CARPET 2 VF	Shrekken Legends 2 VF	WARWIND VF
DEATH RALLY NF	MANIC KARTS NF	SILENT HUNTER VF	X-WING Collector NF
DEADLOCK VF	MEDIVARRIOR 3 VF	Saison le Sorcier 2 VF	YATZEY VF
Destruction Derby NF	NANY STRIKE NF	SPLA HUCK 2 VF	Z VF

## PC Multimédia +

Carte Music Access, Capius Soft 1/4  
Disque dur 3.2 Go Fast IDE  
10 Mo RAM + 312 Ko cache  
Carte audio Matrox Multimedia 500 ESD  
Carte aux Cartes de Lata AWE 64  
Localisation 3.5" 1.44 Mo  
Lecteur CDROM 24X  
Série 17" 1600x 1024  
21" écran 1280x 1024 avec écran de base  
Carte Matrox - Source Microsoft 32x 2  
Windows 95  
Microsoft Mouse Essential, Word, Word 4.0  
Money 97, Auto Model, Essais, Microsoft  
Football et Internet Explorer  
Générateur de site 1 an  
PENTIUM MMX 233 MHz, 18 896 F TTC  
PENTIUM MMX 240 MHz, 18 900 F TTC

## PC Professionnel

Carte Audio Access, Premium 8, A3X, PCI 17  
Disque dur 6.4 Go Fast IDE  
32 Mo RAM + 512 Ko cache  
Carte vidéo ATI SPARK PRO 640 AGP  
Carte aux Creative Labs AWE 64  
Localisation 3.5" 1.44 Mo  
Lecteur CDROM 24X  
Série 17" 1600x 1024  
21" écran 1280x 1024 avec écran de base  
Carte Matrox - Source Microsoft 32x 2  
Windows 95  
Microsoft Mouse Essential, Word, Word 4.0  
Money 97, Auto Model, Essais, Microsoft  
Football et Internet Explorer  
Générateur de site 1 an  
PENTIUM III 333 MHz, 18 896 F TTC  
PENTIUM III 366 MHz, 18 900 F TTC  
PENTIUM III 240 MHz, 18 900 F TTC

## JEUX

## PC CDROM

3D Pinball Corp Night 1/2	259 F	ARK LARSEN VF	225 F	Great Battles of Alexander VF	259 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POD GOLD VF	149 F	MYST SUBTILITE VF	229 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF	259 F	Heroes MAGE 2 Deluxe VF	329 F	Les Gladiateurs de l'Alpe VF	149 F	POPULOUS 3 VF	149 F	Super Soldier VF	329 F
3D ULTRA MITE VF	259 F	ATLANTIS VF</									

## Cheat codes... l'en veut ?

### Hexen 2

Actionnez la console (touche **c**) puis tapez les codes suivants :



- God : invulnérabilité.
- Give h x : x points de santé.
- Noclip : permet de passer à travers les murs.
- Impulse 9 : donne toutes les armes.
- Impulse 23 : torche.
- Impulse 25 : tome of power.
- Impulse 39 : mode vol.
- Impulse 40 : augmenté d'un niveau.
- Impulse 43 : tous les artefacts.
- Impulse 101 : quartz flask.
- Impulse 102 : mystic urn.
- Impulse 103 : krater of might.
- Impulse 104 : chaos device.
- Impulse 106 : summoning stone.
- Impulse 107 : invisibility.sphere.
- Impulse 108 : glyph of the ancients.
- Impulse 109 : boots of speed.
- Impulse 110 : disk of repulsion.
- Impulse 111 : seal of the ovinmancer.
- Impulse 112 : ring of flight.
- Impulse 113 : force cube.
- Impulse 114 : icon of the defender.

### LM42

Appuyez sur la touche Esc puis tapez ces codes :

- Life : plein d'énergie.
- Magiç : plein de magie.
- Clover : trèfle porte-bonheur.
- Full : plein de vie, magie et trèfles
- Box : boîte à trèfles.
- Gold : 50 pièces d'or.
- Pingouin : Meca-Penguin.

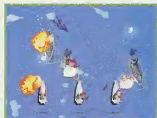
► défense soit particulièrement efficace, testez la portée de vos armes et construisez-les afin que leurs portées de tir soient suffisamment grandes pour atteindre les ennemis qui se présentent devant les dents. Ainsi, les robots de construction ennemis qui tenteront de les Récupérer seront irrémédiablement détruits.

- La meilleure arme à placer derrière les dents de dragon est la tourelle laser : elle est peu chère et très efficace. En cas d'attaque massive, les dents de dragon disperseront les unités ennemies en petits groupes qui seront facilement maîtrisables par les tourelles. En faisant Patrouiller des Khots de construction derrière celles-ci, vous assurerez leur longévité ce qui peut être très intéressant car, comme toutes les autres unités, les tourelles acquièrent de l'expérience et deviennent donc de plus en plus efficaces avec le temps.
- Les capteurs solaires (peu chers et rapidement construits) peuvent tout à fait remplir le rôle des dents de dragon. En effet, ils peuvent ralentir les avancées ennemies et protéger les structures importantes des tirs directs. En construisant votre base, étudiez donc le placement de ces collecteurs d'énergie afin qu'ils soient à double emploi !
- Si certains de vos robots de construction n'ont rien à faire (les tire au flanc !), assignez-les à la garde de vos plus importants bâtiments. Ils vous soulageront ainsi d'un poids durant les grandes batailles.
- Les épaves qui jonchent le sol près de votre base peuvent être très bénéfiques. Elles procurent une bonne protection à vos unités de défense mais également à votre artillerie mobile qui peut s'abriter derrière

et tirer par-dessus. Dans le cas où elles deviendraient encombrantes, faites-les Récupérer par vos robots de construction (l'ordre Patrouiller étant le plus judicieux). Une autre solution est d'utiliser la fonction Ravage de votre Commander afin de vous en débarrasser.

- Dissimuler des bombes rampantes derrière les éléments du décor (arbres, collines, etc.), peut être très amusant. Vous pouvez ainsi en cacher près des passages sensibles que l'ennemi serait tenté d'emprunter lors d'une attaque au sol. Vous pouvez également accompagner vos sentinelles d'une de ces bombes dévastatrices afin de la faire exploser dès le début d'une attaque ennemie. Sachez également que ces bombes rampantes déclenchent une déflagration bien plus dévastatrice lorsque vous utilisez leur fonction d'autodestruction. Ne vous en privez donc pas et appuyez sur Ctrl+D après sélection.
- Tout comme les sous-marins, les destroyers peuvent tirer sur toutes sortes d'unités navales. Un nombre sensiblement égal de ces deux unités maritimes constitue une bonne défense contre les attaques navales. Pour peaufiner votre défense, vous disposez également de lance-torpilles qui, malheureusement, ne tirent pas avant d'obtenir un contact visuel de l'ennemi.
- Construire des lance-torpilles en masse permet de venir à bout très facilement des unités navales ennemies n'ayant pas une grande portée de tir. Un mur entier de ces unités peut même vous protéger de toute intrusion de Commander ennemi.
- Un unique sous-marin peut venir à bout d'un groupe de tanks amphibies qui se





trouvent encore en pleine mer. Organisez donc des patrouilles près de vos côtes pour prévenir ce genre d'attaque.

- Si des sous-marins ennemis vous empêchent de construire un chantier naval, utilisez vos bombardiers-torpilleurs contre eux. Ce sont les seules unités (unités navales mises à part) qui peuvent en venir à bout. Évidemment, cette technique marche si vous avez construit un aéroport...

- Si vous voulez jouer la sécurité (en particulier lors des parties multijoueur où les adversaires sont plus fourbes les uns que les autres !), construisez un silo de missiles antinucéaire et un lanceur de missiles nucléaires. Avec ce dernier, tenez la défense antinucéaire de votre ennemi. Si vous décelez des lacunes, tirez bien évidemment sans aucune hésitation. Si la base ennemie est bien protégée en la matière, ne désespérez pas ! Votre lance-missiles nucléaire vous servira à anéantir toutes les nouvelles bases qu'essayera de construire votre adversaire ou tout du moins les puissantes unités qu'il tentera de mettre sur pied près de votre base !

## L'attaque

Mais ne dit-on pas que la meilleure défense, c'est l'attaque ? Grâce à cette transition d'une banalité affligeante, abordons la phase préférée des joueurs : l'offensive. Car Total Annihilation est avant tout un jeu de brutes et c'est tant mieux !

- Les unités de Total Annihilation sont complémentaires et seules des formations bien équilibrées pourront vous permettre de venir à bout de l'ennemi. Pour illustrer ce propos, prenons l'exemple des batailles maritimes. Une flotte composée uniquement de bateaux issus d'un chantier naval de niveau 2 ne fera pas long feu face à quelques sous-marins ennemis. Faites donc garder ces unités puissantes mais lentes par d'autres bateaux, mais également par quelques chasseurs. Deuxième chose, ne sélectionnez pas toutes vos unités navales en créant un rectangle (fonction bien pratique par ailleurs). Cela précipiterait l'arrivée de vos bateaux les plus rapides (et

souvent les moins résistants) sur le champ de bataille. Sélectionnez au contraire un navire lent qui, gardé par les autres bateaux, synchronisera l'arrivée de vos troupes.

- Dès le début de la partie, soyez agressif et vous prendrez l'avantage sur votre adversaire ! Envoyez de rapides Kbots de combat Explorer le terrain et des robots de construction génèrent des extracteurs de métal sur tous les puits qu'ils trouveront. Construisez ensuite des tourelles lance-missiles (le plus loin possible de votre base en fonction du terrain que vous aurez découvert) et faites Petrouiller des chasseurs afin de décourager toute intrusion dans votre base.

- Il est évidemment très risqué de grouper un grand nombre d'unités entre elles. Une telle formation pourrait être balayée d'un seul et unique missile nucléaire bien placé. Scindez donc vos unités en plusieurs groupes que vous dirigerez séparément.

- Si vous envoyez votre flotte d'avions attaquer des extracteurs de métal ou des unités ennemies isolées, sélectionnez l'option Explorer de l'onglet Ordres. Ainsi, ils continueront d'attaquer les ennemis errant dans les parages.

- Lorsque vous attaquez une base ennemie, concentrez vos tirs sur les structures et les unités qui sont particulièrement longues et coûteuses à construire.

- Si vous construisez un poste avancé, envoyez-y immédiatement un broilleur de radar. Dans le cas contraire, l'ennemi remarquera certainement la présence de points de couleur sur son radar et enverra de nombreuses unités pour enquêter !

- Avant le lancement d'une attaque massive, faites tourner un bombardier autour des lignes ennemies et traquez-le (à l'aide de la touche T). Repérez ainsi l'emplacement des tourelles de défense antiaériennes et faites-les détruire en priorité par vos unités terrestres. Vous pourrez ainsi envoyer vos avions en leur faisant prendre un minimum de risques.

- Grâce à vos propres avions, éloignez les chasseurs ennemis de leur base et conduisez-les tout droit sur votre défense antiaérienne. Pendant que ces derniers se font détruire, envoyez des chasseurs furtifs attaquer la base ennemie privée de défense.

- Si par malheur ce sont vos chasseurs qui tombent dans ce guet-apens, sélectionnez-les un rapidement. Appuyez ensuite sur Ctrl+Z, pour les sélectionner tous et renvoyez-les d'un clic à votre base.

- Si vous êtes certain de la position d'une base ennemie (comme sur une île, par exemple), tirez à l'aveuglette (en utilisant la carte et l'ordre Attaquer) à l'aide de votre artillerie longue distance et de vos navires de guerre. Inutile de découvrir le terrain, contentez-vous de tirer dans le noir jusqu'à ce que la base explose ou que l'en-

## Cheat codes... t'en veux ?

### Jedi Knight

Pendant le jeu, appuyez sur la touche T pour ouvrir le mode Command et tapez les codes suivants :



Jediwannabe 1 : invulnérabilité (remplace le 1 par un 0 pour la désactivation)

Yodajammies : augmente votre mana (niveau de force).

Deeznuts : augmente le niveau de votre force.

Thereisnotry : passe au niveau suivant.

Red5 : toutes les armes.

Wamprat : tous les objets.

Raccoonking : tous les pouvoirs (côté clair et côté obscur).

Imayoda : tous les pouvoirs du côté clair.

Sithlord : tous les pouvoirs du côté obscur.

SBS81vr : toute la carte découverte

### Shadow Warriors

Appuyez sur T avant de taper les codes suivants :

Swchan : mode invulnérable.

Swghost : passe à travers les murs.

Swgimme : tous les items.

Swgneed : activation de tous les codes.

Swloc : affiche le nombre d'images par seconde en haut à gauche de l'écran.

Swmap : dévoile toute la carte

Swres : change la résolution de l'écran.

Swsave : sauvegarde rapide.

Swstart : recommence le niveau.

Swtrekxy : va à l'épisode x (0=1<sup>er</sup>), niveau y (1=1<sup>er</sup>).

## Cheat codes... l'en veux ?

### Pod

Voici deux nouveaux codes à taper au moment du réglage des voitures :

**Rocket** : permet d'obtenir 400 points à la place des 300 alloués initialement (génial non ?).

**Dural** : condensez n'importe quelle voiture avec les paramètres suivants : 150, 100, 100, 100, 200 !

### Postal

Codes à taper pendant le jeu :



**Flamenstein** : toutes les armes à feu.  
**Explodarama** : pour avoir toutes les armes explosives.  
**Lobitfar** : grenades et cocktails molotov au menu !  
**Crotchbomb** : mines.  
**Titanill** : lance-missiles.  
**Firehurler** : lance-flammes.



► nemi réagisse ! Si des points de couleur apparaissent sur votre radar, déplacez votre souris jusqu'à ce que le curseur se transforme en attaque.

● Une bonne technique d'attaque est de charger des bombes rampantes dans un avion de transport et de les conduire jusqu'à la base ennemie. Une fois qu'elles sont déchargées, il vous suffit d'utiliser leur fonction d'autodestruction pour faire un maximum de dégâts. Cette technique implique que vous ayez déjà nettoyé le ciel de la majorité des avions ennemis mais également que vous ayez éradiqué la défense aérienne (il serait dommage de perdre un avion chargé de ces petites merveilles...). Une poignée de chasseurs et un avion transportant un brouilleur de radar (pour l'effet de surprise) devrait suffire à exécuter cette tâche !

● Si vous le pouvez, détruisez les extracteurs de métal et les capteurs d'énergie de votre ennemi. Ainsi, son économie sera ruinée et il ne pourra qu'assister impuissant à sa destruction. Pour ce faire, groupez votre grosse artillerie à l'aide de la touche Ctrl (et d'un chiffre de 1 à 9) et envoyez un avion reconnaître la base. Traquez cet avion (à l'aide de la touche T) et faites intervenir votre artillerie (à l'aide de la touche Alt et d'un chiffre de 1 à 9) dès que d'impor-



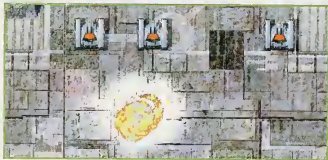
tautes unités sont révélées. Essayez d'agir assez vite pour ne pas perdre votre avion de reconnaissance !

● Sur les cartes maritimes, construisez rapidement des avions de transport et acheminez des tanks de l'autre côté des lignes ennemies. Ces derniers pourront faire un beau carnage surtout si l'ennemi a négligé sa défense au profit de la construction d'unités navales (ce qui est logique après tout...). À ce propos, pour que les avions de transport puissent charger aisément plusieurs unités, faites comme suit : groupez vos unités à charger et utilisez la touche Shift pour ordonner aux avions de tous les ramasser.

● Une petite poignée de sous-marins envoyée rapidement derrière les lignes navales ennemies peut faire beaucoup de mal ! En particulier si ces derniers arrivent avant la construction d'un chantier naval : presque aucune unité ne pourra alors en venir à bout. Dans le cas où le chantier est en cours de construction, laissez terminer votre ennemi. Il amènera ses ressources et il n'aura pas le temps de produire des unités capables de détruire vos sous-marins !

● Vous aurez sûrement remarqué que les croiseurs, les porte-avions et autres gros navires sont longs et chers à construire. Il est donc conseillé de leur apporter une attention particulière et surtout de ne pas hésiter à les faire réparer avant qu'il ne soit trop tard. Essayez également de garder ces navires à l'arrière de la flotte et de les accompagner de navires de construction qui se chargeront des réparations. ■

Sébastien Tasserie





CD-R



CD-RW



**Graveur Multifonction  
IDE / ATAPI ou SCSI**



**Kit Accessoire SCSI**



Distributeur Exclusif Advanys

**Crée  
ton CD...**

**PRESS-IT**



**TRAXDATA**  
*Record your own CD's*  
**MUSIC • DATA • VIDEO**

Pour connaître nos revendeurs partenaires, contactez-nous:

ASNIÈRES (Tél: +33 1 47 91 1748 • Fax: +33 1 47 91 4510) • LYON (Tél: +33 4 72 33 7224 • Fax: +33 4 72 33 7198)

Email: [france@traxdata.com](mailto:france@traxdata.com) • Internet: <http://www.traxdata.com>

# THE CURSE OF MONKEY ISLAND

En plus d'être génial, ce troisième opus de la série des Monkey Island est long et tortueux. Heureusement, voici la solu ce complète du Méga-Monkey à n'utiliser, bien sûr, qu'en cas d'extrême détresse...

À noter : tout ce qui est écrit en italique ne concerne pas le niveau facile !

## Chapitre Premier

Ça commence fort ! Vous voilà enfermé dans la cale du navire de LeChuck alors que celui-ci tente d'anéantir la garnison de Elaine, votre bien-aimée. Votre salut viendra peut-être de ce jeune pirate qui ressemble étrangement à quelqu'un. Mais à qui ?

Dans la salle du canon, ramassez le refouloir puis parlez au jeune pirate. Interrogez-le sur sa fausse barbe, son crochet et son bandeau jusqu'à ce que vous le reconnaissez : il s'agit de Wally, le cartographe de Monkey Island 2 ! Il ne vous reste plus qu'à le faire craquer en le provoquant et en mettant sa parole en doute. Quand il s'effondre en pleurs, ramassez son crochet en plastique et combinez-le avec le refouloir afin d'obtenir une gaffe. Utilisez maintenant le canon et coulez les quatre barques remplies de squelettes. Passez ensuite la tête par le hublot et utilisez la gaffe avec les débris flottants. Vous récupérerez ainsi un couteau et un bras de squelette. Retournez dans la salle, coupez la corde de retenue du canon avec le couteau et tirez un coup (si je puis me permettre). Propulsé dans la cale du trésor, ramassez le sac de jetons puis la bague de diamants (cette bague serait parfaite pour une demande en mariage). Utilisez la bague sur le hublot et le navire de LeChuck se transformera en Titanic. Heureusement que vous avez une bouée...

## Chapitre Deux

Quand je vous disais que cette bague serait parfaite pour une demande en mariage... et bien j'avais tort ! Il va maintenant falloir trouver un moyen d'annuler le sort qui a transformé Elaine en statue. Si seulement Lady Vaudou était là pour vous aider...

Ramassez la braise rougeoyante sur le sable et rendez-vous dans les marais. Lorsque Murray tente d'engager la conversation avec vous, dites-lui que vous n'avez pas le temps. Pénétrez à l'intérieur de l'épave et tirez sur la langue de l'alligator pour voir apparaître une vision de rêve (mais non, pas Lara Croft en décolleté) : votre éternelle alliée Lady Vaudou est sur cette île (ne soyez pas déçu comme ça) ! Parlez-lui de son bon goût puis de Elaine. Après la scène cinématique qui ne fait qu'insister sur votre stupidité, engagez à nouveau la conversation. Demandez à Lady Vaudou comment annuler la malédiction qui s'est abattue sur Elaine et persistez jusqu'à ce qu'elle vous parle de l'île du Sang, d'une carte, d'un navire, et d'un indispensable équipage. La discussion terminée, ramassez l'aiguille à côté des poupées vaudoues puis la colle. Utilisez ensuite le sac de jetons avec le distributeur de chewing-gums et vous obtiendrez un paquet de pâte à mâcher (presque aussi ridicule que Cédérom !). Entrez maintenant dans le village de Puerto Pollo. Passez par la porte mystérieuse et vous vous retrouvez près du théâtre. Entrez dans les coulisses de ce dernier par la porte du côté. Examinez le manteau du pirate et ramassez les poux qui se trouvent dessus. Fouillez ensuite dans la poche et prenez le gant qui en dépasse. Ramassez maintenant la baguette magique et utilisez-la avec le chapeau. À défaut d'obtenir Cindy Crawford (que de déceptions dans ce jeu !), vous obtenez un manuel de ventriloquie (beaucoup moins esthétique). Examinez maintenant l'autocollant de l'île du Sang (sur la malle de voyage). Vous en avez assez vu dans cette pièce, allez chez le barbier (près des quais). Lorsque McMutton pose son peigne sur la table, déposez-y les poux. Une fois que Rotttingham s'est fait scalper, prenez sa place et utilisez le levier pour monter d'un cran. Ramassez le presse-papiers et McMut-



ton quitte alors la pièce. Profitez-en pour grimper le plus haut possible et emparez-vous de la paire de ciseaux. Revenez maintenant au village vers le taillis (à côté de la porte mystérieuse). Utilisez les ciseaux avec la fleur d'ipéca afin de cueillir celle-ci. Utilisez-les ensuite pour faire une petite coupe au taillis et accessoirement vous frayer un chemin. Une fois arrivé au bout, examinez le panneau Traversée de serpents, afin que l'un d'eux vous avale ! Pour vous sortir de cette délicate situation, ramassez tout ce que vous trouvez dans le ventre de votre nouvel ami. Combinez le sirop d'érable avec la fleur d'ipéca pour obtenir du sirop. Utilisez-le ensuite avec la tête du serpent afin qu'il vous vomisse (charmant, non ?). Vous êtes alors projeté dans des sables mouvants (que la chance soit avec toi !). Ramassez le roseau creux, la plante épineuse (tout du moins l'épine) et combinez ces deux objets : vous obtenez une sarbacane. Utilisez maintenant le presse-papiers avec le ballon (dans votre inventaire), et soufflez dessus (perroquet dans l'interface action) pour qu'il se retrouve juste au-dessus de la liane providentielle. En tirant dans le ballon avec votre sarbacane, le presse-papiers tombe sur la branche et libère la liane qui vous permet de sortir. Une fois arrivé à la crique de Danjer, faites demi-tour et allez au restaurant de Barbe-Blonde. Lorsque ce dernier vous demande si vous avez réservé, répondez « Bien sûr » ▶



**NOUVEAU!**

**3615 PCCD**

3615/3623 PCCD: Solutions, Astuces, Jeux primes

160 SOLUTIONS, DES MILLIERS  
D'ASTUCES, PETITES ANNONCES...

**ASTUCES, SOLUTIONS**  
**CONSOLES 32/64 BITS**

Time (le minitel) et le Time Line (le téléphone) sont enrichis  
régulièrement. Depuis plus de 2 ans, ils contiennent la plus formi-  
dable base d'adresses et de publications pour les cours les 32 et 50 kil.  
Nos auteurs écrivent des logiciels, des jeux et des simulations,  
des programmes de jeux faisant le point sur certains aspects du jeu  
(Materia, Bulles, Chess, ...). Si malgré tout tu crèches, tu peux nous  
questionner en direct le mardi les 17h à 20h et tout le temps dans le  
numéro de la semaine suivante, nous t'aidons aussi à tout 24h !

KIT Sommersemester 2014: Die Fachkommission Sommersemester 2014 hat die folgenden Beschlüsse gefasst:

## GAGNE UN KIT PROLOGIC

\*chaque fois que vous achetez une TV Sony KV-16W51B ou un casque Sony TC-ME 110 ou un casque AKG K 290, en achetant le produit choisi, vous pouvez gagner une chance sur deux de remporter l'un des lots suivants :

# 3615 TIPS®

© 2005 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 258: 103–110

**08 36 68 32 64**

[illegible]

Mémor 0836683264

4. *Les Mots* de l'ère...  
 5. *Le Monde* de l'ère...  
 6. *Le Monde* de l'ère...  
 7. *Le Monde* de l'ère...  
 8. *Le Monde* de l'ère...  
 9. *Le Monde* de l'ère...  
 10. *Le Monde* de l'ère...

ET UNE TV 16/9ÈME

TV Couleur Sony 13-16WS  
TUBE Super Inerton W  
165" diagonale 40,5 cm  
des de zoom, 2x stéréo su-  
per 700 watts, Ncam, Téléc  
à 24 command

**Analytically Sound Product Line** TA VE 110: Pulsance: 3x25 + 3x10 watts. Télécommande, sortie cas-  
casse à la main, etc... Voir l'ensemble des unités en Suisse... ou le catalogue ARG! Casque ANG K  
Sennheiser + Switch: Les écouteurs sur un seul écouteur surround (KJ JBL, Sony TA-VE 110...). Vous pouvez les re-  
cevoir avec une garantie de 3 ans et un prix de 199.- CHF. Le produit est en stock direct dans le magasin.

# THE CURSE OF MONKEY ISLAND



► (la réservation était dans le ventre du serpent). Ramassez un biscuit au beurre et mangez-le afin d'y trouver des asticots. Déposez-les sur l'ignoble poulet qui se trouve sur la table : vous obtenez ainsi une carte de membre. Une fois celle-ci ramassée, poussez le paisible (très paisible) client et prenez le couteau qui est planté dans son dos. Pour en finir dans ce restaurant (du moins pour l'instant), ramassez la tourtière et le coupe-biscuit. Revenez maintenant au village et passez sous l'arche (près du théâtre). Vous voilà sur le terrain réservé au lancer de tronc. Utilisez le coupe-biscuit sur l'hévéa et vous obtenez une rustine de caoutchouc. Retournez maintenant à la Crique de Danjer. Combinez la rustine de caoutchouc avec la colle et utilisez le résultat avec l'énorme tronc dans la barque. Grimpez à bord de celle-ci et voguez jusqu'au bateau pirate. À l'aide du couteau à pain, sciez maintenant la planche du bateau. Grimpez sur le pont et parlez-moi (en vain) avec Fossey. Vous êtes ensuite goudronné et plumé par une bande de singes (mais vous avez connu plus humiliant n'est-ce pas ?). Retournez au restaurant de Barbeblonde qui, vous prenant pour le Diable Poulet, vous frappe et vous amène directement dans les quartiers de LeChimp, commandant du bateau pirate ! Utilisez le manuel de ventriloquie avec LeChimp pour convaincre Fossey de quitter les lieux. Vous obtenez une carte du trésor et pouvez ouvrir le hublot pour vous enfuir. À l'aide de la planche qui flotte, regagnez la Crique de Danjer puis le théâtre (en passant par les coulisses). Grimpez à l'étage dans la salle des projecteurs et allumez ces derniers à l'aide du levier. Sachez maintenant que les huit boutons représentent les points cardinaux. Grâce à la carte du trésor, vous connaissez l'ordre d'enclenchement : S-E, N-O, O, S-E, N, N-E, et S-O. *Youspi*, le X au-dessus de la tombe indique l'endroit où est enterrée Elaine ! Pour la récupérer, retournez dans les coulisses et utilisez la graisse de poulet sur les boulets de canon (sur la malle de voyage). Après la superbe sortie de scène des deux acteurs, montez sur les planches et ramassez la pelle. Creusez à l'endroit indiqué pour retrouver la statue de Elaine et la mettre à l'abri. Retournez chez le barbier et

frappez Bill Coupe-Gorge dans le dos pour le faire tousser. Frappez-le encore une fois pour lui faire cracher son bonbon adhésif. Ramassez-le et allez l'offrir à Barbeblonde (le restaurateur) : sa dent en or se déchausse. Pour parfaire le tout, offrez-lui un chewing-gum avec lequel il commencera à faire des bulles. À l'aide de votre aiguille, éclatez-en une et ramassez la dent en or. Mâchez à votre tour un morceau de chewing-gum et mettez la dent en or dans le chewing-gum maintenant mâché. Respirez l'hélium contenu dans les ballons puis mâchez le chewing-gum qui contient la dent en or. La bulle va s'élever et passer par la fenêtre. Sortez du restaurant et utilisez la tourtière avec la flaque de boue : vous retrouvez l'Inestimable trésor de Barbeblonde ! Retournez chez le barbier et donnez la dent en or à Bill Coupe-Gorge qui acceptera de rejoindre votre équipage. Défiliez maintenant VanHelgen grâce au gant que vous avez ramassé. Lorsque ce dernier vous demande de choisir une arme, refermez l'étui à pistolet du milieu et choisissez l'étui de banjo. Suivez VanHelgen dans ses délirs musicaux (rappelez-vous des cordes qu'il touche). Lorsque celui-ci se lance dans un long solo, saisissez un pistolet et tirez sur son banjo. Il accepte alors de se joindre à votre équipage. Pour convaincre le dernier larron, allez au terrain de lancer de tronc puis sur la butte d'herbe. Sciez le chevalet avec votre couteau à pain pour amener le tonneau de rhum au pied de l'hévéa. Utilisez la braise avec la coulée de rhum pour déclencher une explosion. Le tronc de l'hévéa viendra alors se poser sur les tas de rondins. Retournez voir McMutton et demandez-lui de rejoindre votre équipage. Il vous lancera un défi au lancer de tronc. Acceptez et admirez la scène cinématique qui prouve que vous êtes un bon tricheur. Il ne vous manque plus qu'une carte pour partir à l'aventure. Allez au Beach Club de Brimstone (en passant par les quais près du barbier) et montrez votre carte de membre (trouvée dans l'ignoble poulet) au garçon de plage. Vous pouvez maintenant ramasser trois serviettes dans le panier et les plonger dans le seau à glace. Fouettez maintenant le garçon de plage à l'aide d'une serviette mouillée. Ramassez l'huile de cuisson et al-



lez sur la plage. Déposez les trois serviettes mouillées sur le sable afin de pouvoir traverser. Saisissez la timbale de Palido et allez l'échanger avec celle du vendeur de limonade (à l'entrée du village). Afin que le vendeur quitte son stand, commandez une boisson et buvez-la. Vous pouvez alors prendre la cruche et la remplir de teinture rouge (dans les cuves juste à côté). Retournez maintenant sur la plage de Brimstone et donnez la timbale sans fond à Palido. Versez le contenu de la cruche dans la timbale et Palido, croyant être brûlé, se retourne. Versez l'huile de cuisson sur son dos afin qu'il pèle et que vous puissiez ramasser la carte qui était inscrite dans son dos. Et ne me demandez pas comment elle est arrivée là, je n'en sais rien !

## Chapitre Trois

Et vous voilà reparti pour de nouvelles aventures ! À bord du Concombre des mers (sic !), vous allez écumer les océans des Caraïbes pour récupérer votre carte, dérobée par Rottingham. Heureusement que vous pouvez compter sur votre équipage (ha, ha !).

Dès le début, Haggis vous demande de choisir un niveau de difficulté pour les combats navals. En mode Difficile, vous devrez vous occuper des tirs et des manœuvres. En mode Facile, seuls les tirs seront à votre charge. Mais rentrons dans le vif de l'action... Examinez la carte de navigation et sélectionnez un navire doté d'un point d'interrogation. Abordez-le (donc vainquez-le) et montez à bord. S'ensuit alors un combat d'insultes. Vous allez devoir, au fil de vos combats, apprendre un maximum d'insultes et de répliques. Lorsque vous remportez une victoire, retournez au port acheter un nouveau modèle de canon. Continuez d'affronter les pirates (de plus en plus redoutables) jusqu'à ce que votre Concombre des mers soit équipé des plus puissants canons et que vous ayez mémorisé un maximum de phrases. Attaquez alors Rottingham et défiez-le. Ne soyez pas déboussolé : si Rottingham n'utilise pas les mêmes insultes que les

# **JOUEZ AVEC CD-Achat et GAGNEZ UNE PLATE-FORME MULTIMEDIA**

**Pour gagner une plate-forme multimédia  
et de nombreux cédéroms,  
rendez-vous tout de suite sur le CD-Rom de votre revue.**

**1er prix :**

**1 plate-forme  
multimédia Targa  
d'une valeur de  
11.111 FTTC**

Vous trouverez très facilement les 3 questions du concours  
dans le guide achat CD Achat sur votre CD-Rom.

Avec un brin de curiosité vous n'aurez aucune difficulté à  
trouver les réponses correctes. Toutes les réponses se trou-  
vent dans le guide CD achat.



**?**

**du 2ème  
au 10 ème prix :**

**1 pack de 3 cédéroms d'une valeur  
de plus de 1000 F**



Bulletin de participation à renvoyer à : Pressimage, 5/7, rue Raspail 93106 Montreuil Cedex.  
Renvoyez le bulletin avant le 27/01/98.

# THE CURSE OF MONKEY ISLAND



autres pirates, les répliques sont les mêmes. Comprenez simplement le sens de ses attaques et vous récupérerez votre carte !

## Chapitre Quatre

À bord du Concombre des mers, vous voyez fièrement vers l'île du Sang... jusqu'à ce qu'une tempête transforme votre navire en petit bois ! Et pour clore le tout, Elaine a été projetée du bateau et votre équipage retourne à son ancien amour : la coiffure !

Parlez à McMutton de la lotion jusqu'à ce qu'il accepte de vous la céder en échange d'un substitut de goudron. Ramassez ensuite le flacon enfoui dans le sable et mordez-le afin d'en récupérer le bouchon. Allez à l'hôtel et plus particulièrement au comptoir du bar. En engageant la conversation avec Bonnesoupe, vous apprenez qu'il souffre d'une terrible gueule de bois. Ramassez le livre de recettes sur le comptoir et trouvez la page qui évoque ce sujet. Il ne vous reste plus qu'à trouver un œuf, un piment et quelques poils d'un chien qui vous a mordu. Ramassez le coussin rouge sur l'un des tabourets du comptoir et allez au moulin. Ramassez un piment au pied de ce superbe édifice et rendez-vous au cimetière. Descendez le petit chemin pour arriver près d'une vieille grange. Approchez de la niche et ramassez le maillet et le burin. Récupérez les

tante qui est enterrée dans la crypte familiale. Questionnez-le ensuite sur les moyens de pénétrer à l'intérieur de cette crypte et vous apprendrez que la mort est l'unique solution. Pour clore cette sympathique conversation, commandez un verre (en mode Difficile, choisissez la boisson fruitée avec le parapluie). Utilisez maintenant le burin avec le remède contre la gueule de bois. La bouteille ouverte, déversez-le dans la boisson que Bonnesoupe vient de vous servir et buvez cul sec ! Après la scène du croque-mort et du générique de fin (ose encore me dire, Thierry, que ce volet est moins drôle que les précédents !), vous vous retrouvez dans une crypte. Utilisez le burin sur votre cercueil puis sur le cercueil du milieu. Vous libérez ainsi Stan (une vieille connaissance de Monkey 2) qui n'a absolument rien perdu de son sens des affaires. Il vous donne alors une carte de visite laminée et vous indique comment sortir de la crypte. Mais avant de prendre la poudre d'escampette, ramassez les clous qui fermaient votre cercueil. Retournez au bar de l'hôtel et demandez à Bonnesoupe pourquoi vous n'avez pas été enterré avec sa tante. Il vous explique alors que vous devez obligatoirement faire partie de la famille. Malgré vos efforts pour l'en convaincre, votre physique jouera une fois de plus en votre défaveur ! Montez donc à l'étage et empruntez la porte de gauche.

les clous du cercueil puis le clou du tableau pour maintenir le lit au sol. Ramassez le livre que le squelette lisait et retournez parler à Bonnesoupe. Demandez-lui : « N'ai-je pas l'air d'un Bonnesoupe ? » et affirmez : « Je pourrais parler des heures de la famille Bonnesoupe. » Vous finirez par le convaincre et il vous accueillera enfin dans la famille. Pour célébrer cet événement, commandez une autre boisson et suicidez-vous à nouveau. Allez dans la pièce au fond de la crypte et ramassez le pied-de-biche. Marchez vers la crevasse murale jusqu'à ce que Murray vous fasse son cinéma. Ramassez-le donc et regardez par la fente. Utilisez la colle avec le bras de squelette (dans l'inventaire) pour obtenir un bras de squelette encoilé. Utilisez-le sur la lanterne pour récupérer cette dernière. Quittez la chambre et posez la lanterne sur le couvercle du cercueil. Utilisez Murray avec la lanterne pour projeter son ombre sur le mur de la chambre de Mort. Effrayé, celui-ci vient vous ouvrir la porte de la crypte. Quittez celle-ci et retournez à l'hôtel. Ouvrez la porte au fond du bar et ramassez le magnet de frigo et le certificat de décès. Utilisez le burin avec le gros fromage afin d'en obtenir un morceau que vous allez déposer dans le faitout (à l'extérieur de l'hôtel). Rendez-vous maintenant au village des cannibales (les mystérieuses lumières sur le plan) et ramassez la crème de fèves. Prenez ensuite le récipient gradué et la vrille qui se trouvent sur la table de bambous. À l'aide de la vrille et de la crème de fèves, fabriquez-vous un masque. Passez par l'arche du village et enfiler votre masque. Vous prenant pour quelqu'un d'autre, Tête-de-Citron vous conduit sur le lieu de la cérémonie. Sachant que le dieu du volcan est allergique au lactose (et dire que j'écris ça comme si tout était normal !), jetez le fromage dans le cratère. Vous provoquez alors une éruption et faites fondre le fromage que vous avez déposé dans le faitout. Retournez donc au barbecue et ramassez le faitout plein de substitut de goudron (là, je vous aide !). Amenez-le à Haggis et prenez la lotion en échange. Allez

© 2004 des jeux vidéo de la P.T. Inc. Tous droits réservés.

# Le Jeu *Exhumed* Complet

disponible dans le nouveau hors-série de Génération 4



Des heures d'action,  
jouable en réseau !

Découvrez ce quake-like  
égyptien pour...

## 49 Francs seulement !



## Actuellement en kiosque



ne !). Retournez maintenant dans la chambre d'hôte et utilisez le pied-de-biche avec le trou dans le mur. Utilisez maintenant ce même pied-de-biche avec le lit pour le faire remonter. Dites au revoir à votre ami squelette qui, comme vous l'aurez remarqué, ne sort jamais sans parachute. Admirez la scène d'amour entre les deux tourtereaux et ramassez la bague de fiançailles. Retournez au bar (méfiez-vous, on va finir par vous appeler Eric si vous continuez comme ça !). Parlez à Bonnesoupe de l'île du Crâne afin qu'il vous explique que le passeur ne s'y rend plus depuis que le phare est cassé. Déposez maintenant le visage du portrait sur le miroir derrière le bar. Croyant qu'il a terriblement vieilli, Bonnesoupe ne s'apercevra pas que vous venez de le dérober. Ramassez la cruche sur le comptoir et allez au moulin. Utilisez le parapluie avec les ailes du moulin pour grimper tout en haut. Remplissez la cruche avec de l'eau sucrée (avec le tonneau) et retournez à la clairière des lucioles. Déposez la cruche sur le tronc et attendez que les lucioles s'y engouffrent. À l'aide du burn, faites des trous dans le couvercle de la cruche et reformez cette dernière avec. Rendez-vous maintenant au phare et utilisez le miroir avec le miroir brisé. Déposez ensuite la cruche sur le rebord : le phare est réparé ! Allez sur la plage rencontrer le passeur qui refusera de vous emmener sur l'île du Crâne tant qu'il n'aura pas de compas. Pas de problème ! Remplissez le récipient gradué avec de l'eau de mer. Combinez le magnét de frigo avec l'aiguille afin d'aimanter celle-ci. Utilisez l'aiguille avec le bouchon et le bouchon aigüillé avec le récipient gradué : vous obtenez ainsi un compas que vous pouvez donner au passeur (c'est quand même beau la science !). Retournez au bar (attention, je vous aurais prévenu !) et parlez à Madame Xima. Demandez-lui de vous lire l'avenir dans les cartes. Elle tire alors cinq cartes de mort (en mode Difficile, demandez-lui à plusieurs reprises de vous lire l'avenir afin d'obtenir les cinq cartes). Ramassez-les et rendez-vous dans la crypte de Stan. Dites-lui que vous voulez souscrire une assurance vie et proposez-lui la dent en or en gage de paiement. Stan accepte de vous assurer (s'il savait !). Emprenez-vous de lui



rendre la police d'assurance et montrez-lui votre certificat de décès. Stan vous donne alors une belle somme d'argent (vous êtes sûrement le premier mort vivant à toucher les bénéfices d'une assurance vie !). Retournez voir le passeur et exigez qu'il vous emmène sur l'île du Crâne. Une fois en haut de la falaise, demandez à O'Pied de vous faire descendre (ah ça pour descendre, il va vous faire descendre !). Durant votre chute, ouvrez le parapluie qui vous permettra d'arriver dans la grotte des contrebandiers. Parlez au roi André en choisissant tout d'abord : « J'ai tellement d'argent que ça en devient presque gênant », puis faites-lui comprendre que vous êtes venu récupérer le diamant de tante Bonnesoupe. Il vous proposera alors une partie de poker que vous allez accepter. Après distribution, donnez au roi André les cinq cartes de mort pour remporter la partie. Un combat s'ensuit dans lequel Gubryush parvient à récupérer le diamant. Utilisez ce dernier avec l'anneau de la bague de fiançailles pour obtenir une bague non maudite. Retournez à la clairière où se trouve la statue de Elaine et passez la bague non maudite au doigt de votre chère et tendre. Elle se réveille alors, un brin violemment...

### Chapitre Cinq

Alors que vous expliquez à Elaine que tout va bien, une horde de squelettes vous capture et vous emmène à Big Whoop. Conclusion : Elaine est ligotée, vous êtes enfermé et comme si tout cela ne suffisait pas, LeChuck vous raconte ses histoires...

Parlez à LeChuck de ses intentions d'épouser Elaine et du pouvoir de Big Whoop jusqu'à ce que l'option : « J'en ai assez » apparaisse. Choisissez cette réplique et LeChuck vous jette alors un sort. Ouvrez la porte de la cabine pour vous rendre compte de son effet : vous êtes redevenu un petit garçon (avec une tête comme celle-ci, votre enfance a dû être presque aussi douloureuse que celle de Thierry !). Arrivé à la conclusion que vous avez besoin de quelque chose de fort pour vous remettre les idées en place, je vous propose un remède contre la gueule de bois (vous connaissez déjà la recette). Au carnaval de Big Whoop, parlez à Bulle-Toutou

du jeu où il faut deviner l'âge et le poids du participant. Défiiez-le (il ne peut pas se douter de votre véritable âge). Lorsqu'il échoue, choisissez et ramassez l'ancre comme prix (je sais, c'est dur pour Murray mais l'ancre est beaucoup moins bavarde). Frappez maintenant Bulle-Toutou jusqu'à ce qu'il vous morde et que vous puissiez récupérer quelques-uns de ses poils. Allez jusqu'au stand de Rat des Quais et déposez l'ancre dans l'une des tourtes de crème à raser. En mode Difficile, utilisez le flacon de crème à raser avec la tourtière pour obtenir une fausse tourte. Déposez l'ancre dedans et ajoutez le résultat à la pile de tourtes présentes sur le stand. Dans les deux cas, Rat des Quais va lancer la fausse tourte sur le clown. Ouvrez ensuite la barrière et prenez la place du clown (en regardant par le trou). Rat des Quais vous enverra alors une tarte à la crème dans le visage et vous récupérerez un peu de tarte meringuée. Allez maintenant voir le marchand de glaces et demandez-lui une boule nature. Ramassez le moulin à poivre (sur la carriole) et utilisez-le avec la boule de glace.

Mélangez ensuite les bouts de tarte meringuée et les poils de chien avec la boule de glace poivrée. Mangez cette préparation et vous en sortirez grandi !

### Chapitre six

La malédiction de LeChuck prend fin et vous retrouvez une taille normale. Vous pouvez maintenant vous précipiter dans les montagnes russes pour sauver Elaine. Avec beaucoup de chance, vous y arriverez peut-être sans provoquer de catastrophe !

Dans le diorama du pendu, dénouez la corde tombée et emparez-vous-en. Dans le diorama de Roger Rhum (le deuxième), ramassez le tonneau de rhum. Et dans celui de la salle des tortures, ouvrez la lanterne et soufflez sur la flamme. Ramassez ensuite le flacon d'huile et évitez LeChuck qui tente de vous arrêter. Utilisez maintenant le flacon avec la corde pour en faire une corde inflammable. Combinez la corde avec le tonneau de rhum et vous obtenez ainsi une bombe artisanale. Rendez-vous au diorama du Singe géant des neiges et montez en hauteur. Déposez la bombe dans le bras du singe géant et redescendez. Attendez que LeChuck arrive et lorsqu'il s'apprête à vous enflammer, utilisez le poivre sur lui.

En éternuant, LeChuck fait exploser la bombe. Votre éternel ennemi est alors enseveli sous les décombres. Mais avec sa fâcheuse tendance à ressusciter, LeChuck vous laissera-t-il le temps de profiter de votre voyage de noces ? Espérons que non ! ■

Sébastien Tasserier





CHACUN JOUR UN PARTENAIRE DE PLUS : FRANCE TÉLÉCOM, GEC ALSTHOM, TECHNITRON, EUROFARAD, RATP, SNCF, SAP, BANQUE DE FRANCE, EDF, UNIVERSITÉ PARIS III/VIII, MAIRIE DE PARIS, CNRS (PARIS, MARSEILLE), RHONE POULENC, RTL, LYCÉES, ...

## CONFIGURATIONS PC



PENTIUM MMX 166 Mhz

**2 885 F.H.T**

(3 480 F.TTC)

AMD K6 PR166 Mhz

**2 836 F.H.T**

(3 420 F.TTC)

6X86P166+

**2 562 F.H.T**

(3 090 F.TTC)

PENTIUM MMX 233 Mhz

**3 997 F.H.T**

(4 820 F.TTC)

AMD K6 PR200 Mhz

**3 192 F.H.T**

(3 850 F.TTC)

CYRIX M2-300 MX

**2 977 F.H.T**

(3 590 F.TTC)



Microprocesseur INTEL/CYRIX/AMD, Chip INTEL VIXT, PnP, 512 Ko cache MB, Flash Bios, 16 Mo SIM EDO, disque dur 1,6Go EIDE, lecteur 3.1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 1 Mo SIS int CM, souris 3 boutons compatible Microsoft, 2 ports série (16550), 1 port (IEEE488/EPC), boîtier mini tour 20 W.



## PENTIUM II AGP Set

Game LandXess II

PENTIUM II 233 Mhz

**7 612 F.H.T**

(9 180 F.TTC)

PENTIUM II 300 Mhz

**9 693 F.H.T**

(11 460 F.TTC)

## GAMES STATIONS PRO TX

Game MadMax 3DFX

PENTIUM 200MMX

**10 690 F.H.T**

AMD K6PR 200MMX

**10 680 F.H.T**

PENTIUM 233MMX

**11 550 F.H.T**

AMD K6PR 233MMX

**11 270 F.H.T**



Carte mère Pentium II ASUS P2157, 440 Lx, 512Ko Cache 32Mo SDRAM 10ns, disque dur 4.3 Go ULTRA DMA, lecteur 3.1/2 1.44 Mo, carte graphique 4Mo ATI Xper@Play AGP, clavier 105 touches, souris 3 boutons, 2 ports série (16550), 1 port (IEEE488/EPC), 2 ports USB, boîtier moyenne tour ATX.

Carte mère 585 T-97, Case less TX, Plug@Play, 32Mo Cache P Burst, Flash Bios, 32 Mo SDRAM 10ns, disque dur 1.2x1 011, lecteur 3.1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 2 Mo STB, carte MA32 386/4 Mo, souris Logitech, 2 ports série (16550), 1 port (IEEE488/EPC), 2 ports USB, clavier et Souris Master ATX/PS/2, lecteur CD-ROM 24x, encodeurs VGA 32, boîtier moyenne tour 20W, Windows 95.

## MATÉRIELS

VPC : Contactez-nous pour les frais de port.



ABONNEMENT INFONIE + IN-



### Carte Base

Pentium III CPU  
233M 4990Ftc  
200M 5070Ftc

### Scanner A4 SCSI

4000Ftc  
1000Ftc

### Scanner A4 Port

1100Ftc  
600Ftc

### Carte 8156 vide

960Ftc

### DISQUE DUR

1,2Go/1,7Go 5000Ftc  
3,2Go/4,8 Go 10000Ftc  
3,2Go/4,8 Go 10000Ftc  
3,2 Go/4,8 Go 10000Ftc

### LECTEUR DISquette

3.5/3.5 1.44 Mo 150 Ftc  
3.5/3.5 1.44 Mo 150 Ftc

### MODÈME (AGRE)

US Robotics 3000 10000Ftc  
US Robotics 3000 10000Ftc  
US Robotics 3000 10000Ftc

### CARTES MÈRES

Global Memory 32 60000Ftc  
Global Memory 32 60000Ftc  
Global Memory 32 60000Ftc

### PROCESSEURS

CPU AMD K6 166/200/233 800/1200/1600Ftc  
CPU AMD K6 166/200/233 800/1200/1600Ftc  
CPU AMD K6 166/200/233 800/1200/1600Ftc

### PROCESSEURS

CPU AMD K6 166/200/233 800/1200/1600Ftc  
CPU AMD K6 166/200/233 800/1200/1600Ftc  
CPU AMD K6 166/200/233 800/1200/1600Ftc

### PERIPHERIA

Sound Blaster 16 PnP On line  
Sound Blaster 16 PnP On line  
Sound Blaster 16 PnP On line

### PERIPHERIA

Sound Blaster 16 PnP On line  
Sound Blaster 16 PnP On line  
Sound Blaster 16 PnP On line

### PERIPHERIA

Sound Blaster 16 PnP On line  
Sound Blaster 16 PnP On line  
Sound Blaster 16 PnP On line

### PERIPHERIA

Sound Blaster 16 PnP On line  
Sound Blaster 16 PnP On line  
Sound Blaster 16 PnP On line

### PERIPHERIA

Sound Blaster 16 PnP On line  
Sound Blaster 16 PnP On line  
Sound Blaster 16 PnP On line

### PERIPHERIA

Sound Blaster 16 PnP On line  
Sound Blaster 16 PnP On line  
Sound Blaster 16 PnP On line

### ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

ATTENTION

## PORTABLES

### QUERENTIN/ANDRA

P1689995 161 AGC100/100T 11 490 Ftc  
P1689995 161 AGC100/100T 11 490 Ftc  
P1689995 161 AGC100/100T 11 490 Ftc

### COMPAQ

ARMADA 2500 P153/161GCD 14 950 Ftc  
ARMADA 2500 P153/161GCD 14 950 Ftc  
ARMADA 2500 P153/161GCD 14 950 Ftc

### TWINHEAD

SUMMIT 512 P153/161GCD 11 890 Ftc  
SUMMIT 512 P153/161GCD 11 890 Ftc  
SUMMIT 512 P153/161GCD 11 890 Ftc

## PROMO

### Scanner Logitech FreeScan

1470 Ftc

### Souris Logitech MouseMan

260 Ftc

### Joystick WingMan EXTREME Digital Logitech

320 Ftc

UP S.A. 01.46.71.17.00

Fax: 01.46.71.76.40

75, avenue Georges Gosnat, 94200 Ivry /Seine.

M<sup>e</sup> Mairie d'Ivry / RER C Ivry sur seine

Contacter-nous pour connaître le dernier tarif. Informations d'actualité de la 1001 et de la 1002 de la 1003 de la 1004 de la 1005 de la 1006 de la 1007 de la 1008 de la 1009 de la 1010 de la 1011 de la 1012 de la 1013 de la 1014 de la 1015 de la 1016 de la 1017 de la 1018 de la 1019 de la 1020 de la 1021 de la 1022 de la 1023 de la 1024 de la 1025 de la 1026 de la 1027 de la 1028 de la 1029 de la 1030 de la 1031 de la 1032 de la 1033 de la 1034 de la 1035 de la 1036 de la 1037 de la 1038 de la 1039 de la 1040 de la 1041 de la 1042 de la 1043 de la 1044 de la 1045 de la 1046 de la 1047 de la 1048 de la 1049 de la 1050 de la 1051 de la 1052 de la 1053 de la 1054 de la 1055 de la 1056 de la 1057 de la 1058 de la 1059 de la 1060 de la 1061 de la 1062 de la 1063 de la 1064 de la 1065 de la 1066 de la 1067 de la 1068 de la 1069 de la 1070 de la 1071 de la 1072 de la 1073 de la 1074 de la 1075 de la 1076 de la 1077 de la 1078 de la 1079 de la 1080 de la 1081 de la 1082 de la 1083 de la 1084 de la 1085 de la 1086 de la 1087 de la 1088 de la 1089 de la 1090 de la 1091 de la 1092 de la 1093 de la 1094 de la 1095 de la 1096 de la 1097 de la 1098 de la 1099 de la 1100 de la 1101 de la 1102 de la 1103 de la 1104 de la 1105 de la 1106 de la 1107 de la 1108 de la 1109 de la 1110 de la 1111 de la 1112 de la 1113 de la 1114 de la 1115 de la 1116 de la 1117 de la 1118 de la 1119 de la 1120 de la 1121 de la 1122 de la 1123 de la 1124 de la 1125 de la 1126 de la 1127 de la 1128 de la 1129 de la 1130 de la 1131 de la 1132 de la 1133 de la 1134 de la 1135 de la 1136 de la 1137 de la 1138 de la 1139 de la 1140 de la 1141 de la 1142 de la 1143 de la 1144 de la 1145 de la 1146 de la 1147 de la 1148 de la 1149 de la 1150 de la 1151 de la 1152 de la 1153 de la 1154 de la 1155 de la 1156 de la 1157 de la 1158 de la 1159 de la 1160 de la 1161 de la 1162 de la 1163 de la 1164 de la 1165 de la 1166 de la 1167 de la 1168 de la 1169 de la 1170 de la 1171 de la 1172 de la 1173 de la 1174 de la 1175 de la 1176 de la 1177 de la 1178 de la 1179 de la 1180 de la 1181 de la 1182 de la 1183 de la 1184 de la 1185 de la 1186 de la 1187 de la 1188 de la 1189 de la 1190 de la 1191 de la 1192 de la 1193 de la 1194 de la 1195 de la 1196 de la 1197 de la 1198 de la 1199 de la 1200 de la 1201 de la 1202 de la 1203 de la 1204 de la 1205 de la 1206 de la 1207 de la 1208 de la 1209 de la 1210 de la 1211 de la 1212 de la 1213 de la 1214 de la 1215 de la 1216 de la 1217 de la 1218 de la 1219 de la 1220 de la 1221 de la 1222 de la 1223 de la 1224 de la 1225 de la 1226 de la 1227 de la 1228 de la 1229 de la 1230 de la 1231 de la 1232 de la 1233 de la 1234 de la 1235 de la 1236 de la 1237 de la 1238 de la 1239 de la 1240 de la 1241 de la 1242 de la 1243 de la 1244 de la 1245 de la 1246 de la 1247 de la 1248 de la 1249 de la 1250 de la 1251 de la 1252 de la 1253 de la 1254 de la 1255 de la 1256 de la 1257 de la 1258 de la 1259 de la 1260 de la 1261 de la 1262 de la 1263 de la 1264 de la 1265 de la 1266 de la 1267 de la 1268 de la 1269 de la 1270 de la 1271 de la 1272 de la 1273 de la 1274 de la 1275 de la 1276 de la 1277 de la 1278 de la 1279 de la 1280 de la 1281 de la 1282 de la 1283 de la 1284 de la 1285 de la 1286 de la 1287 de la 1288 de la 1289 de la 1290 de la 1291 de la 1292 de la 1293 de la 1294 de la 1295 de la 1296 de la 1297 de la 1298 de la 1299 de la 1300 de la 1301 de la 1302 de la 1303 de la 1304 de la 1305 de la 1306 de la 1307 de la 1308 de la 1309 de la 1310 de la 1311 de la 1312 de la 1313 de la 1314 de la 1315 de la 1316 de la 1317 de la 1318 de la 1319 de la 1320 de la 1321 de la 1322 de la 1323 de la 1324 de la 1325 de la 1326 de la 1327 de la 1328 de la 1329 de la 1330 de la 1331 de la 1332 de la 1333 de la 1334 de la 1335 de la 1336 de la 1337 de la 1338 de la 1339 de la 1340 de la 1341 de la 1342 de la 1343 de la 1344 de la 1345 de la 1346 de la 1347 de la 1348 de la 1349 de la 1350 de la 1351 de la 1352 de la 1353 de la 1354 de la 1355 de la 1356 de la 1357 de la 1358 de la 1359 de la 1360 de la 1361 de la 1362 de la 1363 de la 1364 de la 1365 de la 1366 de la 1367 de la 1368 de la 1369 de la 1370 de la 1371 de la 1372 de la 1373 de la 1374 de la 1375 de la 1376 de la 1377 de la 1378 de la 1379 de la 1380 de la 1381 de la 1382 de la 1383 de la 1384 de la 1385 de la 1386 de la 1387 de la 1388 de la 1389 de la 1390 de la 1391 de la 1392 de la 1393 de la 1394 de la 1395 de la 1396 de la 1397 de la 1398 de la 1399 de la 1400 de la 1401 de la 1402 de la 1403 de la 1404 de la 1405 de la 1406 de la 1407 de la 1408 de la 1409 de la 1410 de la 1411 de la 1412 de la 1413 de la 1414 de la 1415 de la 1416 de la 1417 de la 1418 de la 1419 de la 1420 de la 1421 de la 1422 de la 1423 de la 1424 de la 1425 de la 1426 de la 1427 de la 1428 de la 1429 de la 1430 de la 1431 de la 1432 de la 1433 de la 1434 de la 1435 de la 1436 de la 1437 de la 1438 de la 1439 de la 1440 de la 1441 de la 1442 de la 1443 de la 1444 de la 1445 de la 1446 de la 1447 de la 1448 de la 1449 de la 1450 de la 1451 de la 1452 de la 1453 de la 1454 de la 1455 de la 1456 de la 1457 de la 1458 de la 1459 de la 1460 de la 1461 de la 1462 de la 1463 de la 1464 de la 1465 de la 1466 de la 1467 de la 1468 de la 1469 de la 1470 de la 1471 de la 1472 de la 1473 de la 1474 de la 1475 de la 1476 de la 1477 de la 1478 de la 1479 de la 1480 de la 1481 de la 1482 de la 1483 de la 1484 de la 1485 de la 1486 de la 1487 de la 1488 de la 1489 de la 1490 de la 1491 de la 1492 de la 1493 de la 1494 de la 1495 de la 1496 de la 1497 de la 1498 de la 1499 de la 1500 de la 1501 de la 1502 de la 1503 de la 1504 de la 1505 de la 1506 de la 1507 de la 1508 de la 1509 de la 1510 de la 1511 de la 1512 de la 1513 de la 1514 de la 1515 de la 1516 de la 1517 de la 1518 de la 1519 de la 1520 de la 1521 de la 1522 de la 1523 de la 1524 de la 1525 de la 1526 de la 1527 de la 1528 de la 1529 de la 1530 de la 1531 de la 1532 de la 1533 de la 1534 de la 1535 de la 1536 de la 1537 de la 1538 de la 1539 de la 1540 de la 1541 de la 1542 de la 1543 de la 1544 de la 1545 de la 1546 de la 1547 de la 1548 de la 1549 de la 1550 de la 1551 de la 1552 de la 1553 de la 1554 de la 1555 de la 1556 de la 1557 de la 1558 de la 1559 de la 1560 de la 1561 de la 1562 de la 1563 de la 1564 de la 1565 de la 1566 de la 1567 de la 1568 de la 1569 de la 1570 de la 1571 de la 1572 de la 1573 de la 1574 de la 1575 de la 1576 de la 1577 de la 1578 de la 1579 de la 1580 de la 1581 de la 1582 de la 1583 de la 1584 de la 1585 de la 1586 de la 1587 de la 1588 de la 1589 de la 1590 de la 1591 de la 1592 de la 1593 de la 1594 de la 1595 de la 1596 de la 1597 de la 1598 de la 1599 de la 1600 de la 1601 de la 1602 de la 1603 de la 1604 de la 1605 de la 1606 de la 1607 de la 1608 de la 1609 de la 1610 de la 1611 de la 1612 de la 1613 de la 1614 de la 1615 de la 1616 de la 1617 de la 1618 de la 1619 de la 1620 de la 1621 de la 1622 de la 1623 de la 1624 de la 1625 de la 1626 de la 1627 de la 1628 de la 1629 de la 1630 de la 1631 de la 1632 de la 1633 de la 1634 de la 1635 de la 1636 de la 1637 de la 1638 de la 1639 de la 1640 de la 1641 de la 1642 de la 1643 de la 1644 de la 1645 de la 1646 de la 1647 de la 1648 de la 1649 de la 1650 de la 1651 de la 1652 de la 1653 de la 1654 de la 1655 de la 1656 de la 1657 de la 1658 de la 1659 de la 1660 de la 1661 de la 1662 de la 1663 de la 1664 de la 1665 de la 1666 de la 1667 de la 1668 de la 1669 de la 1670 de la 1671 de la 1672 de la 1673 de la 1674 de la 1675 de la 1676 de la 1677 de la 1678 de la 1679 de la 1680 de la 1681 de la 1682 de la 1683 de la 1684 de la 1685 de la 1686 de la 1687 de la 1688 de la 1689 de la 1690 de la 1691 de la 1692 de la 1693 de la 1694 de la 1695 de la 1696 de la 1697 de la 1698 de la 1699 de la 1700 de la 1701 de la 1702 de la 1703 de la 1704 de la 1705 de la 1706 de la 1707 de la 1708 de la 1709 de la 1710 de la 1711 de la 1712 de la 1713 de la 1714 de la 1715 de la 1716 de la 1717 de la 1718 de la 1719 de la 1720 de la 1

**Recevez rapidement  
et sans autres frais  
vos magazines préférés**

**08 36 29 25 63**

CONNEXION-FIN



**Allo Presse**

**Avec Allo Presse, sur le  
08 36 29 25 63, vous pouvez  
commander le numéro en cours  
(disponible en kiosque), le pro-  
chain numéro, ou bien encore  
un ancien numéro.**



**08 36 29 25 63**

\* Par Minitel. Laissez-nous vos coordonnées sur le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par la Poste, le(s) magazine(s) de votre choix. Vous ne payez que la communication. Les envois sont effectués sous 48 heures.

DU CHOIX SUR LE

# 3617 PlanetCD

Incroyable !  
TOUS CES CD  
GRATUITS



TOTAL FANTASY ANAL



ASIANS Vol. 1



ASIANS Vol. 2



HARD EXTREME Vol. 1

MEG-HARD  
plus des  
**1000 PHOTOS**  
photos de grande  
qualité



HARD EXTREME Vol. 2



LES AVALAUSES



BONDAGE TEENY Vol. 1



BONDAGE TEENY Vol. 2



Exclusives et Sourires



Golden Sex Machine

des magis X  
gratuits  
**HYPER HARD**  
Plus écran  
et XXX



L'odyssée du plaisir



Possessions Diaboliques



**CYRANO**  
Une magnifique adaptation  
particulièrement érotique de  
l'œuvre d'Edmond Rostand  
VF Mac & PC



**QUÉBÉCOIS**  
Découvrez le bon côté  
d'Edmond et son incroyable  
situation de la base de  
Dorval. VF Mac & PC



**STAR TROUPE**  
Un principe ludique au  
cœur de la galaxie, avec  
le capitain JIM, Mr  
SPERM. VF Mac & PC



**FRODO BAGGINS**  
A travers 10 aventures  
interactives, découvrez  
les meilleurs scènes X  
des années 80 VF MAC/PC

Une sélection de  
célébrités 100%  
**VIDEOS**  
l'amour virtuel  
chez vous



**DELIVERY MANGA**  
A travers 10 aventures  
interactives, découvrez  
les meilleures scènes X  
des années 80 VF MAC/PC



**John Angel**  
Ce CD-Rom vous  
présente les scènes les  
plus hard du manga X  
VF Mac & PC



Virtual Vision ASIAN



Virtual Vision TOP models



Virtual Vision ANAL



Virtual Vision Couples

de superbes  
collections  
**CHARME**  
photos de grande  
qualité



Les Films de RUDOLPH BERNARD



Les Films de MIKE ANKNER



PLEASURE-CD



HAIL GANGZ - JARRO



DRAGHIXA



L'AUTORISATION

Une sélection de  
célébrités 100%  
**INTERACTIFS**  
l'amour virtuel  
chez vous

**GRATUITEMENT**  
**3617**  
**PlanetCD**

- 1) Choisissez votre CD-Rom
- 2) Laissez-nous simplement vos coordonnées.
- 3) Envoi en 48h sous pli fermé.

Les données d'envoi sont sur le 3617 PlanetCD  
à l'adresse 11, rue de la Gare - 92100 Nanterre



# DU NOUVEAU SUR LE

# 3617 PlanetCD

**INCROYABLE !  
TOUS CES CD  
GRATUITS**



**PLEASURE CD N°2**  
Avec le jeu "Virtual casting" et la pipe du mois de Raffaella...



**STARS NUES 1 & 2**  
Les plus grandes Stars complètement nues !



**GAGNEZ au LOTO**  
Optimisez vos gains grâce à ces précieux utilitaires !



PE BONDAGE



PE AMATEURS



PE PPES



PE ANAL

**HYPER HARD**  
deux nouvelles collections  
photos de grande qualité



FP ETUDIANTES



FP BOURGEOISES



**HD MY GOD**  
Tout ce que vous voulez savoir sur le god...  
VF Mac & PC



**LEA MARTIN INTERACTIVE**  
Elle répondra à toutes vos questions et tousa vos desirs...VF Mac & PC



**ZARA WHITE**  
Incontournable, un jeu 100% interactif...  
VF Mac & PC



**VOYEUR**  
voyeur-vous et observez des femmes tel un paparazzi... VF Mac & PC

**INTERACTIVES**  
Une sélection de cédrom 100% l'anneur virtuel chez vous



**ALL (AVI/MPEG vidéo)**  
Des femmes avec d'énormes seins dans des films hyper hard.



**BOUTES PROFONDES**  
Vidéo MPEG de qualité, une compilation de folles érotiques

## BON DE COMMANDE

Cédrons également disponibles sur le 3617 PointCD, il suffit de choisir et de laisser ses coordonnées.

**Bon de commande à renvoyer à POINTCD, BP 78 - 75961 PARIS CEDEX 20.**

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

CP.....Ville.....

Réglement à l'ordre de CDX-MAG

☐ Chèque / ☐ Remise / ☐ Carte Bancaire

**Cochez les CD gratuits que vous désirez recevoir. Vous ne payez que les frais d'expédition, soit 39 frs par CD.**

- |   |  |  |  |   |
|---|--|--|--|---|
| <input type="checkbox"/> Pleasure CD1 (cédrom)      | <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 1 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Superheroes and girls   | <input type="checkbox"/> Virtual House 2000 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Gens de bien (cédrom)          |
| <input type="checkbox"/> Pleasure CD2 (cédrom)      | <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 2 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Anet 1 (cédrom)         | <input type="checkbox"/> Virtual House 2001 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Gens de bien 2 (cédrom)        |
| <input type="checkbox"/> Superheroes (cédrom)       | <input type="checkbox"/> Perversions (cédrom)      | <input type="checkbox"/> Anet 2 (cédrom)         | <input type="checkbox"/> Virtual House 2002 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Gens de bien 3 (cédrom)        |
| <input type="checkbox"/> HD M2000 (cédrom)          | <input type="checkbox"/> Perversions 2 (cédrom)    | <input type="checkbox"/> Tony Bentley (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Star Angel 1 (cédrom)       | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 4 (cédrom)  |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 1 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 3 (cédrom)    | <input type="checkbox"/> Tony Bentley 2 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Star Angel 2 (cédrom)       | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 5 (cédrom)  |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 2 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 4 (cédrom)    | <input type="checkbox"/> Red Exotic (cédrom)     | <input type="checkbox"/> L'Esprit 1 (cédrom)         | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 6 (cédrom)  |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 3 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 5 (cédrom)    | <input type="checkbox"/> Red Exotic 2 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Perversions 6 (cédrom)      | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 7 (cédrom)  |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 4 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 7 (cédrom)    | <input type="checkbox"/> Red Exotic 3 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Perversions 8 (cédrom)      | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 8 (cédrom)  |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 5 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 9 (cédrom)    | <input type="checkbox"/> Red Exotic 4 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Perversions 10 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 9 (cédrom)  |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 6 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 11 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 5 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Perversions 12 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 10 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 7 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 13 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 6 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Perversions 14 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 11 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 8 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 15 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 7 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Perversions 16 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 12 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 9 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 17 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 8 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Perversions 18 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 13 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 10 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 19 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 9 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Perversions 20 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 14 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 11 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 21 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 10 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 22 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 15 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 12 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 23 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 11 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 24 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 16 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 13 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 25 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 12 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 26 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 17 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 14 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 27 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 13 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 28 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 18 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 15 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 29 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 14 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 30 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 19 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 16 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 31 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 15 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 32 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 20 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 17 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 33 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 16 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 34 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 21 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 18 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 35 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 17 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 36 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 22 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 19 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 37 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 18 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 38 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 23 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 20 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 39 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 19 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 40 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 24 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 21 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 41 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 20 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 42 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 25 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 22 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 43 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 21 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 44 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 26 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 23 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 45 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 22 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 46 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 27 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 24 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 47 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 23 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 48 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 28 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 25 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 49 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 24 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 50 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 29 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 26 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 51 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 25 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 52 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 30 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 27 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 53 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 26 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 54 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 31 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 28 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 55 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 27 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 56 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 32 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 29 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 57 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 28 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 58 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 33 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 30 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 59 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 29 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 60 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 34 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 31 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 61 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 30 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 62 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 35 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 32 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 63 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 31 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 64 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 36 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 33 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 65 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 32 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 66 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 37 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 34 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 67 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 33 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 68 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 38 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 35 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 69 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 34 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 70 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 39 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 36 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 71 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 35 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 72 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 40 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 37 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 73 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 36 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 74 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 41 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 38 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 75 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 37 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 76 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 42 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 39 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 77 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 38 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 78 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 43 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 40 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 79 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 39 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 80 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 44 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 41 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 81 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 40 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 82 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 45 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 42 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 83 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 41 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 84 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 46 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 43 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 85 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 42 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 86 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 47 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 44 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 87 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 43 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 88 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 48 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 45 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 89 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 44 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 90 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 49 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 46 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 91 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 45 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 92 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 50 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 47 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 93 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 46 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 94 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 51 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 48 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 95 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 47 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 96 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 52 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 49 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 97 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 48 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 98 (cédrom)     | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 53 (cédrom) |
| <input type="checkbox"/> Stars Nues Vol 50 (cédrom) | <input type="checkbox"/> Perversions 99 (cédrom)   | <input type="checkbox"/> Red Exotic 49 (cédrom)  | <input type="checkbox"/> Perversions 100 (cédrom)    | <input type="checkbox"/> Les filles de bien 54 (cédrom) |

Nombre de CD : ..... fois 39frs = ..... frs

TOTAL GENERAL ..... FRs



# UNIQUE !

**CD Hot Magazine**  
**Spécial Vivid**  
**64 pages**  
**sur les Vivid Girls**  
**+ 1 CD**  
**Vivid Interactive**  
**Mac et PC !**

**1 MAGAZINE + 1 CD X VIVID INTERACTIVE !**

**CD HOT MAGAZINE**

**Offert !**  
**Domination Nation**  
 • Une nouvelle inédite  
 • Des jeux  
 • Des vidéos  
 • 60 photos de Vivid Girls  
 • Le film : Domination Nation avec Christy Canyon  
 • Des extraits de grands classiques Vivid

**Plongez dans le monde des Vivid Girls !**

**Christy Canyon**

**Plus de 45 minutes de vidéo !**  
 UN FILM VIDE  
 DES JEUX  
 DES DÉMOS  
 DES PHOTOS  
 DES EXTRAITS

**Domination Nation** 40 Multimedia

Après Rolling Thunder de **VIVID**  
**Domination Nation en kiosque !**



Payez  
 PC et MAC  
**69 F**  
 uniquement



**En kiosque**

**Des jeux,  
 des démos,  
 des images,  
 des vidéos !**

Rolling Thunder  
 disponible en V.P.C.



**Rolling Thunder & Domination Nation: les Vivid GIRLS sont**

**Et toujours:**

**Balloon'X**



40 niveaux et autant de séquences vidéos avec des jeunes femmes qui ont de la conversation ! Un jeu inédit et trépidant... Cliquez un maximum de ballons en un minimum de temps.



**Également disponibles :**

**BOMB'X DAL'X CASTL'X ARCAD'X** Internet Rose **Filles de JB.ROOT de H&H**



versions disquettes uniquement

versions CD-Rom

**Bomb'X** : 50 tableaux jouables à 4 en simultané.  
**Dal'X** : un labyrinthe en 3D et 15 niveaux.  
**Castl'X** : un grand jeu d'aventure et d'enquête policière avec Maëva  
**Arcad'X** : un jeu de plateforme avec 35 séq. vidéos illustrant le Kamazutse  
**Internet Rose** : une visite guidée des sites les plus chauds sur le Web.  
**Filles de JB.ROOT** : toutes les stars filmées par le maître du CyberSex.  
**Hôtesse du H&H** : sachez-vous les convaincre de s'hiber?

**BON DE COMMANDE** à remplir en capitales et à retourner à

**MEDIAOGO - 210 rue du Fbg St-Martin, 75010 PARIS**

**CD d'images**

**TITRES**

**PRIX**

☐ PC / Mac

☐ Internet Rose

☐ 49 F

**Jeux et CD-Roms interactifs disponibles:**

☐ PC

☐ Bomb'X

☐ 1 titre = 69 F

☐ MAC

☐ Dal'X

☐ 2 titres = 129 F

Pour les jeux, précisez  
 votre configuration.

☐ Castl'X

☐ 3 titres = 179 F

☐ ARCAD'X

☐ 4 titres = 220 F

☐ BALLOON'X

☐ 5 titres = 260 F

☐ Filles de JB.ROOT

☐ Hôtesse de téléphone

☐ 6 titres = 309 F

☐ Rolling Thunder

☐ Domination Nation

☐ 7 titres = 359 F

A partir de 8 titres et plus, 30 F par logiciel

Montant : \_\_\_\_\_ F + 20 F de Port = Montant total \_\_\_\_\_ F

NOM : \_\_\_\_\_

PRENOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

Le : \_\_\_\_\_

Signature : \_\_\_\_\_

accompagné de votre règlement par chèque (Eurocheque exclus) ou mandat exclusif



**Polisson  
nippon...**

# GEISHA

BD & MANGAS POUR ADULTES

**Spécial  
Japon**

- Les boîtes à hôteses
- Cyber-Janko
- Noritoshi Hirakawa
- Romain Slocombe
- Moriama Takashi

## OgenKi Clinic

**ÉPISODES INÉDITS !**

**... à  
consommer**

**TOUT CRU !**

**164 PAGES DE  
MANGAS ÉROTIQUES  
POUR GIRLS & BOYS  
+ 18 ANS**

**25F**

**IL N'Y A PAS QUE LA  
MICRO DANS LA VIE !**



**1 magazine  
+  
1 CD-Rom**

**650Mo de lave en fusion**

CADEAU ! CD HOT 11, le magazine du X sur CD.  
Des centaines d'images PC & Mac, des démos de  
CD-Rom, des extraits de vidéo (en plein écran sans cart  
sur PC !), des sites internet et plein de surprises...

Chez votre marchand de jouaux ou par correspondance à :  
Diskimage, CD Charnes, 5-7 rue Raspail, 93108 Montreuil Cédex.  
en joignant 39 francs par exemplaire + 15 francs de frais de port

NOM : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : .....

Ville : .....

Quantité : ☐ x 39  
(CD Charnes M110)

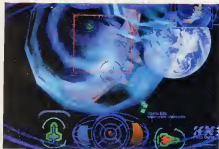
Je certifie sur l'honneur être majeur :

Signature

## Un Noël qui dure !

Pour Starcraft, cela commence à bien faire, cela fait quatre mois que l'on attend ce jeu ! Dites donc, ils ont la finition douloureuse, chez Blizzard ! Sans vouloir être désagréable, d'autres excellents jeux pointent à l'horizon et eux ne se feront pas attendre !

### WING COMMANDER PROPHECY



La saga des Wing Commander se prolonge d'un nouvel épisode ! Et comme à chaque nouvelle mouture, ce jeu d'action spatial devient plus beau, plus fluide, plus « cinématique », plus riche en effets spéciaux, bref plus flamboyant, on peut espérer que ce cinquième volet bénéficiera très largement des progrès liés à l'apparition des cartes 3D. Une grosse claque visuelle en perspective ! ■

### FALLOUT

Univers post-apocalyptique immense, graphismes superbes et détaillés, scénario *chaoté* et truffé de quêtes annexes, grand nombre de compétences à développer (avec spécialisation possible du héros), moult « personnages non joueurs », système de combat original et réaliste... toutes ces qualités sont réunies dans un seul et même jeu, Fallout. Le jeu de rôle le plus attendu depuis Lands of Lore 2 ! ■





